

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

2 MANGOWE
MEGA-PLAKATY

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

可愛い

Nr 16/98 (15)
Listopad 1998

Godzilla

odgodzillowana

3x3 Eyes

mroczne tajemnice
trzeciego oka

Mikan

dwujęzyczny
i śliczny wasz
kot!

Urusei Yatsura

Lum w kinie

Otaku no Video

tajemnice otaku

Mononoke Hime

kolejny hit
Hayao Miyazakiego!

SILVER SHARK

ISSN 1428-5894



15

Otaku no Video © Gainax/Youmex/AnimEigo

UWAGA!!!

Krażek KAWAII CD 6 przeznaczony na komputery klasy PC oraz Amiga!

W numerze
grudniowym
świąteczna promocja
KAWAII CD!!!

KAWAII CD7 - już wkrótce!!!

SUPER PROMOCJA!
Tylko w październiku
zero
maksymalnego podatku od towarów i usług

MANGA ZA DARMO!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

ZRÓB ZAPASY NA ZIMĘ WORLD OF MANGA 1+2+3+4 = 65 zł



WORLD OF MANGA I
Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcja jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJAZ. Pełny odjazd!

WORLD OF MANGA II
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, bmp, nowa porcja sitów FTP z mangą oraz ekstra kilka filmowych plików audio (au, wav). Na płycie niezbędne oprogramowanie.

WORLD OF MANGA III
Migawki i bajek "Czarodziejka z Księżycą" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!

WORLD OF MANGA IV
Długo wypróbowana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.



KISS
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję Kiss-ów

MANGA FANTASY II
Kolekcja grafiki Hentai Manga - 35,00

MANGA JEWELRY - 28,00

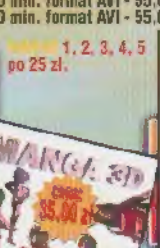
HENTAI POWER
Najnowsze porcje z cyklu hentai manga czyli rysunki mangowych rysunków dla dorosłych.

MANGA XXX COLLECTION
Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB rozległych, rysunkowych piękności. Format: jpeg i bmp. Niezwykle oprogramowanie na płycie.

MANGA EXCLUSIVE
Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotyki manga w formacie JPEG, GIF, PNG, a także 20 i 30 ramki oraz najlepsze stop-kadry z japońskich filmów.

KAWAII 6 JUŻ W SPRZEDAŻY - 25 zł

KISS XXX Collection
Kolekcja Hentai Kiss dla dojrzałego Otaku



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006, 3468086, fax (071) 3537010
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kołista 4, 51-152 Wrocław
INTERNET: <http://www.exe.com.pl> E-mail: exe@exe.com.pl



Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie
materiałów japońskich

Dariusz Styra
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Witold Nowakowski
Tomi S. Gawronski
Piotr Kowalski
Bartosz Kędziński
Aneta Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zajac
Zan Chimiak
Tomasz Kucharzak

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp. z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0 71) 34-37-071 w. 338
tel. (0 71) 34-37-071 w. 347
tel./fax (0 71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34-120-82
tel. (071) 34-120-83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Sniegowski
Prenumerata

Dział Reklamy:

Tadeusz Gramiak
tel. 0601 85 75 83

Jacek Bzdun
tel. 0601 79 95 92

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher, Silver Shark, accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unsolicited manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam regularnie Keros i Ba z MANGAZYN. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Witajcie!

Brrr, zima zima zima, jak ja nie cierpię zimy! Jest tak zimno i... zimno. Jeśli Wam również jest zimno, zapraszam do nowego numeru Kawaii - mamy nadzieję, iż to co przygotowaliśmy tym razem, rozgrzeje Was do czerwoności (poczywiście w pozytywnym tego słowa znaczeniu). A co my tu mamy takiego... Mononoke Hime - nowa wersja klasycznej "pięknej i bestii", tym razem w wykonaniu mistrza - Hayao Miyazakiego. Niewiele tego, ale to tylko na początek - zapewniam, że do książeczki Mononoke i jej twórcy jeszcze powrócimy. Jeśli już jesteśmy przy nowych tytułach w Kawaii, to z pewnością wielu uciechy artykuł o 3x3 Eyes - jak zdążyliśmy się zorientować, "trójczki" mają u nas wielu gorących zwolenników. A tych, którzy zetknęli się z tematem po raz pierwszy, zapewniamy, że tej serii naprawdę warto przyrzeć się nieco bliżej. Ponadto w bieżącym numerze znajdziecie trzecią część Lumomanii - tym razem mowa o filmach kinowych z serii UY oraz nieco bardziej szczegółowo o drugiej z kolei produkcji na duży ekran - Beautiful Dreamer. Na nasze temy zaprosiliśmy również pomarańczowego kodaka - czyli Mikana - specjalnie na Wasze życzenie. Dalej kontynuujemy temat Otaku no Video - tym razem jednak przyjrzelśmy się tej kultowej produkcji z nieco innej strony. Aby nikt nam nie zarzucił, że obcujemy tylko z pomarańczowymi kicami, zielonowłosymi kosmitkami i pięknymi książeczkami, postanowiliśmy także wrzucić coś mniej miłego (?) ale za to z charakterem - Godzilla - temat być może już trochę przełarty, że względu na premierę w kinach wersji amerykańskiej tego klasyka, ale... mamy nadzieję, że Wam się spodoba. Hmmmm, co my tu jeszcze mamy... aha, sprawozdanie z Dnia z Sailormoon (ach! Co się działo! Co się działo moi kochani!), pierwsza lekcja języka japońskiego (nareszcie!), kontrowersyjny artykuł o anime w Polsce (?), kolejny odcinek Leksykonu, historia mangi w Polsce - czyli Black Knight Batto oraz pożegnanie z komiksem - czyli ostatni odcinek Silver Eye... za miesiąc natomiast mamy nadzieję przygotować Wam kilka niespodzianek... ale o tym już dowiedziecie się w następnym numerze... gwiazdkowym (hura hura!) wydaniu Kawaii (uwielbiam światła!). Trzymajcie się ciepło! Aha - i nadal czekamy na Wasze sugestie dotyczące zmian w piśmie. Cześć! Brrr...

Zmarznięty: Paweł Musiałowski

Z KRAJU I ZE ŚWIATA

4-7

MONONOKE HIME

8-9



Najnowsza produkcja Hayao Miyazakiego - mistrza mangowego stylu! O Mononoke Hime już wspominaliśmy; a teraz nadchodzi czas na nieco bliższe spotkanie...

KOMIKS:

SILVER EYE część ostatnia29... 40

GODZILLA

41-43



Tego potwora przedstawiać chyba nie trzeba - Godzilla we własnej osobie! Co oni z tobą zrobili bidulo...!

SAZAN EYES10-15



Czy słyszeliście już o Sazan Eyes? - bez względu na odpowiedź powinniście zajrzeć na te strony - być może za chwilę odkryjecie opowieść swojego życia...

SAILOR MOON:

OZIEN Z SAILOR MOON44-47



Opowiedzieć nie sposób. Pokazać nie sposób. Tam trzeba było po prostu być... a nawet i to nie gwarantowało niczego... ech...! Sprawozdanie z Dnia z Sailor Moon.

LUMOMANIA część 316-19



Przeempatyczna Lum w świecie dziwnych snów Mamoru Oshii, czyli drugi z kolei film kinowy z serialu Urusei Yatsura - Beautiful Dreamer. Znacząco.

BLACK KNIGHT BATTO48-49

LEKCJA JAPONSKIEGO:

UCZ SIĘ Z YUKIKO! - lekcja pierwsza50-51

LEKSYKON część 352-55

ŚWIĘTA JAPONSKIE:

LISTOPAD56

POMOCNA DŁOŃ57

ANIME W POLSCE58-59

LISTY KAWAII60-61

GALERIA CZYTELNIKÓW62-63

ODEZWA OTAKU EDYCJA 6

LISTA PRZEBÓJÓW64

POZNAJMY SIĘ ARCHIWALIA

PRENUMERATA65-66

MIKAN ENIKKI20-23



Kot o imieniu Mandarynka i do tego mówiący ludzkim głosem oraz jego ilustrowany "kapownik" - po szczegółów zapraszamy na wyżej wymienione strony...

OTAKU NO VIDEO: TAJEMNICE OTAKU NO VIDEO24-27



Tajemnice anime, która zdążyła już obrosnąć legendą - krótko mówiąc - nie dajcie się zagiąć otakui, poznajcie ich tajemnice...

ADVision atakuje z podwójną siłą!

Jeden z największych dystrybutorów anime na rynek amerykański podjął się niesamowitego zadania. Zakupił bowiem prawa do CAŁEJ serii City Huntera (140 odcinków TV, 3 OAVy oraz parę filmów kinowych), jednego z najbardziej popularnych w Japonii seriali anime! Szefowie firmy tak wypowiadają się o tym tytule: "Chcielibyśmy, aby fani byli cierpliwi. Seria jest OGROMNA, nawet nie potrafimy wyrazić, ile czasu zajmie nam jej ukończenie (...) przed całym zamieszczeniem trzeba będzie zrobić szczegółowy planning, trochę czasu upłynie zanim zabierzemy się do produkcji. Jednak nawet gdy zaczniemy produkcję, subtitling, nagrywanie, to i tak upłynie trochę wiośen zanim cała seria ujrzy światło dzienne". Tak więc nam pozostaje czekać, aż ADV UK zamieści jakiegokolwiek newsy odnośnie wersji City Huntera na Europę. Tymczasem ADV podpisuje umowy na lewo i prawo! Oprócz City Huntera, pojawiają się takie serie jak: Panzer Dragoon, Tekken (bleh!), Sakura Taisen (Sakura Wars), Sonic the Hedgehog czy najsławniejsza seria od czasów Evangeliona - Martian Battle Successor Nadesico (znany również jako Mobile Battleship Nadesico)! Jednak czekajcie, jest tego WIĘCEJ! Na ostatniej edycji Teksaskiego Konwentu Anime "Project A-kon", szefowie ogłosili wydanie jednego z najwspanialszych dzieł studia GAINAX - "Nadia: The Secret of Blue Water" (Fushigi no umi no Nadia - jeszcze o tym napiszemy - to wspaniała produkcja, którą powinien znać KAŻDY fan mangi i anime!), a w chwili po tym dodając do serii tytułów drugą część Power Dolls (pierwsza rozpowszechniana jest u nas przez Planet Manga) oraz SIN - nową serię anime bazującą na gierkowym hicie z ostatniego miesiąca, wydanym przez Ritual Entertainment. Ten ostatni tytuł będzie współprodukowany przez ADV i studia z Japonii.



Co za impreza!

Odbył się już Anime Central 1998, konwent, którego przygotowanie zajęło aż 3 lata! Całość miała miejsce w Chicago, w dniach 3-5 kwietnia. Impreza zgromadziła takie sławy, jak Kenich Sonoda, Kotobuki Tsukasa (chara designer postaci do OAV'ów Toshindena), Iida Fumio (reżyser animacji do Wings of Honneamise) czy Scott Frazier (prezydent Production I.G. Inc. USA - to ci od Ghosta!!!). Na imprezie można było zabawiać się w CostumePlay, wygrać cenne nagrody w Music Video Competition czy spróbować swoich sił w Fan Animation Festival! Jest to absolutna nowość, coś, czego brakowało badźże wszystkim pewnym (no, może AnimeExpo o to zahaczało). FAF jest bowiem innego rodzaju show, na którym fani prezentują swoje dzieła od rysunków, komiksów, aż po animacje 3D czy parodie bohaterów i o to właśnie chodziło, przecież głównymi uczestnikami konwentów są sami fani! W Polsce pewna namiastka FAFu miała miejsce na Anime no Gakko w Gdansk, kiedy to została urządzona wystawa prac fanów oraz puszczono film Bakari (nieznanego autorstwa ^_^). Cała impreza zgromadziła 1203 uczestników, a organizatorzy zapowiedzieli już Anime Central 1999.



Celuloidy dla każdego!

Czy słyszeliście może o Chroma-Celuloidach? Nie? Są to specjalne przedruki laserowe oryginalnych celuloidów, limitowane najczęściej do liczby 5000! Każdy z takowych posiada specjalny certyfikat, iż jest jego kopia pochodzi z oryginału, oraz numer kolejności (np. 1/5000, 2/5000 itp.). Celuloidy te są również trudno dostępne (właśnie z powodu ograniczonego nakładu), jednak jest pewna firma, która sprzedaje je po atrakcyjnych cenach. Nazywa się ona Ani-Magine i posiada Chroma-Cele z Ranmy 1/2 (trzy wzory) oraz z Fatal Fury (jeden wzór). Całość jest ładnie zapakowana i posiada wymiary 17x19". Wszystko to do nabycia w najszybszej firmie w Necie - The Right Stuff (www.rightstuff.com).



Bandaiowa wioska anime!

Na AnimeExpo '98 Bandai Inc. ogłosił, iż do USA nareszcie legalnie trafia takie tytuły, jak: Gundam (!!!), The Vision of Escaflowne, Clamp School Detectives czy Saber Marionette! Na półkach sklepowych w pierwszej kolejności wylądują trzy pierwsze filmy Gundam (miejmy tylko nadzieję, że nie pocięte) oraz serie TV Gundam 0080 i 0083. Wiadomo już również, iż powyższe produkcje będzie można zamawiać WYŁĄCZNIE poprzez Sieć! Tak, taak, ludzie z "Bandai" mają głowy nie od parady - już uruchomiono serwer AnimeVillage.com, na którym można zaopatrzyć się w nowo wydane tytuły z "bandaiowej" serii. Czemu jednak sł...



Gundam © Yoshikazu Yasuhiko, Sunrise, Bandai



zy takie "udziwnienie"? Cóż, szef firmy oznajmił, iż "zmniejszy to znacznie koszty reklamy i dystrybucji nowych serii i pozwoli na rozpowszechnianie większej ilości tytułów". Nam pozostaje więc karta kredytowa + modem + komputer i jazda!

Smocze... kule, czyli Dragon Ball!

Bird Studio, Shueisha, Toei Animation atakują i to w dobrym stylu. "DragonBall Z: Tree of Might" dotarł już do USA! Jest jednym z jedenastu (!!) filmów DBZ, jakie trafiają do kin i na rynek video. Cała akcja kręci się wokół gangu Zółwi, które wybrały sobie Ziemię jako pożywienie dla ich Drzewa Magii (Tree of Might). Fani DragonBall'a będą w co najmniej ósmym niebie, a jeżeli wydawcy będą "szli" zgodnie z terminami, to albo wszystkie kina zostaną zdemolowane przez żadnych Smoczyci Jaj, eee znaczy Smoczyci Kul ^_~, fanów, albo nastąpi zakrzywienie kontinuum czasowego i zniszczona zostanie nasza galaktyka... w najlepszym przypadku ^_~.



Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

Polskie animacje

Jak się okazuje, w Polsce nie brakuje ludzi utalentowanych. Są wśród nas tacy, którzy pokusili się o produkowanie filmów animowanych. Na różnych kanałach tv można od czasu do czasu usłyszeć krótkie animacje sygnowane przez studio animacji B. Słomka. Studio stale pracuje nad nowymi projektami dla tv (Kapitan Ewicz na tropie, Szczalmen, Roman the Zabba), są też plany na włączenie się nowopowstałego studia w dużą, animowaną produkcję kinową (!). O szczegółach przedsięwzięcia będziemy Was informować na bieżąco.



Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi/Aburatsubo Natsujima/Shogakukan/Kung-Pop/TV

Zmarł Akira Kurosawa

6 września 1998 roku wszystkie stacje telewizyjne na świecie podały smutną informację o śmierci najwybitniejszego japońskiego reżysera - Akiry Kurosawy. Cesarz Japońskiego filmu - jak zwykło się o nim mówić - był pierwszym japońskim filmowcem, któremu udało się zdobyć międzynarodową sławę. Łamał obowiązującą w kinie kahalę, potrafił opowiadać jak nikt inny, stworzył własny styl narracji, często określano go "mistrzem nastroju". Akira Kurosawa był załasczynowany twórczością Szekspira, Tolstoj, Dostojewskiego, co było wyraźnie widoczne w jego twórczości. Steven Spielberg na wieść o śmierci mistrza powiedział, że "odszedł Szekspir współczesnego kina". Kurosawa chciał być malarzem, a fakt, że nie dostał się do Akademii Sztuk Pięknych, pchnął go w stronę reżyserii. Zapewne był to najwspanialszy "pech", jaki mógł spotkać nie tylko jego samego, ale również i miłośników jego twórczości. Takie tytuły jak: "Rashomon" (1950), "Siedmiu samurajów" (1954), "Tron wie krwi" (1957), "Dersu Uzala" (1973), "Ran" (1985) i wiele innych, to już legendy światowej kinematografii. W sumie w ciągu 65-letniej kariery filmowej Kurosawa pozostawił po sobie kilkadziesiąt tytułów oraz trzy Oscary: "Rashomon" (1951), "Dersu Uzala" (1976) i "Za Cielokształt Twórczości" (1990). Jego filmy zostały uznane przez krytyków za arcydzieła stylu, a do wpływu filmów Kurosawy na swoją twórczość przyznał się tacy mistrzowie jak Steven Spielberg, George Lucas czy Brian de Palma. Już niebawem w Kawaii obszerny artykuł o życiu i twórczości wielkiego reżysera.



Nadesico gets it all!

Powstaje już nowy sezon serii TV "Martial Successor Nadesico", zatytułowany Nadesico D! Jest to kontynuacja totalnie zwiariowanej historii o pewnym naukowcu, który stworzył statek "Nadesico" w celu obrony Ziemi przed atakiem Marsjan (bardzo oryginalne ^-^). Jednak w momencie, gdy Armia Japońska dowiedziała się o prawdziwych planach szalonego naukowca (choć on w rzeczywistości bronił swojego skarba! bueneheh), postanowiła zniszczyć ową machinę. I tak, Nadesico jest ścigany zarówno przez kosmitów, jak i przez wojsko! Oczywiście jego załogę stanowi "normalna" grupka ludzi, z otaku broni na czele, myślącym, iż właśnie występuje w filmie anime! "Nadesico" zyskał już masę fanów w USA i Japonii, powstał też pełnometrażowy film "Nadesico the Movie", a A.O.Vision zapowiedziało wydanie serii na rynek amerykański! To już chyba o czymś świadczy.



Staruszek Gundam

Tak, to już dwadzieścia lat od czasu, gdy "Mobile Suit Gundam" ujrzał światło dzienne (a konkretniej to 19). Z tej okazji trzy wielkie koncerny - Sotsu Agency, Sunrise i Bandai - urządziły czadową imprezę w hali w Yokohama. Główną atrakcją całego zamieszania była sala kinowa, wyposażona w trzy ogromne ekrany dające wspaniały efekt trójwymiarowości, 6 kolumn działających w najnowszym systemie THX oraz lasery i światła dające złudzenie prawdziwej walki. Na ekranie pokazano całą historię Gundama, zakończono ją specjalnym preview ostatniego filmu live-action Gundam - G-Saviour - wykorzystującego najnowsze efekty 3D. Niestety, zamiast kilku wspaniałych ujęć, pokazano 3 wspaniałe, jednak nieruchome klatki (za co organizatorzy serdecznie przeprosili). Jak ktoś był na AnimeExpo'98, to na stoisku Bandai pokazano krótki preview w postaci filmiku. Jednak największą atrakcją cieszył się komputerowo wygenerowany filmik pokazany przed G-Saviourem, zrobiony specjalnie na tę imprezę. Wszystko przesłoby bez większego echa, gdyby nie fakt, iż całość wyreżyserował Katsuhiro Otomo (Akira, Domu, Memories, Roujin Z), a zrealizowało studio Buildup Entertainment. Rzeczywiście - wrażenie było mega! Poza masą innych wrażeń (dwumetrowe mechy Gundama i Zakusów, specjalne karty rozdawane uczestnikom, pierwsza animacja 36-klatkowa itp.), ogłoszono również nową serię TV Gundama pod bardzo fajnym tytułem - "Gundam The Project". Reprezentanci oznajmili, iż produkt finalowy nie jest jeszcze znany, jednak wiadomo już, że głównym człowiekiem odpowiedzialnym za całość jest Tomino Yoshiyuki (reżyser pierwszej serii Mobile Suit Gundam!!!), a pomagać mu będą: chara designer z firmy Capcom - Yasuda Akira (Street Fighter, Vampire Hunter) oraz twórca pierwszych Gundama - mecha designer - weteran Okawara Kunio, który tym razem pracował będzie z amerykańskim partnerem Sydem Meadem (odpowiedzialnym za koncept takich dzieł, jak TRON czy Blade Runner!!!). Czekamy z cierpliwością, gdyż cierpliwość w takich przypadkach jest cenną rzeczą (im dłużej czekamy, tym lepsze dzieło nam podają ^-^).



Żegnaj LaserDysku - od Pioneerera

Jedyna firma zajmująca się szerokim rozpowszechnianiem LaserDysków w Ameryce oznajmiła, iż z nadchodzącymi miesiącami zacznie bardzo szybko rezygnować z tego nośnika (ale tylko w Ameryce, w Japonii Pioneer nadal będzie wydawał LD). Firma poniosła duże straty na rynku LD w ostatnich miesiącach, natomiast raczkujące projekty na nośniku DVD sprzedają się prawie jak kasety z End of Evangelion (cheche)! Mimo najszczerszych chęci pozostania przy LD, Pioneer musiał zrezygnować na rzecz nowszego nośnika (no cóż, nie można mieć wszystkiego...). Z przyjemniejszych nowinek można wymienić fakt, iż firma podjęła się wypuszczenia Fushigi Yuugi, El Hazard 2 oraz Pretty Sammy, które to serie będą dostępne już na początku 1999 roku!



© AIC Pioneer LDC Inc.



A było ich trzech...

Trigun - taką nazwę nosi najnowsze dzieło studia Madhouse, wyanimowane na podstawie mangi dwóch wspaniałych twórców - Nafo Yasuhiko oraz Yoshimatsu Takahiro. A jaki jest związek tych nazwisk z kosmicznym klimatem serii? Pierwszy twórca jest raczej mało znanym autorem opowiadań publikowanych w różnych dojinshi (fanzinach). Zdobył jedną z głównych nagród za krótką mangę dla Super Jump zatytułowaną "Cell XXX". Trigun jest jego pierwszym seryjnym dziełem. Natomiast drugi dzentelmen znany jest nam przede wszystkim ze... Slayersów! Tak, był on chara designerem i reżyserem animacji w "Slayers Great" oraz "Slayers Specials" (OAV), jak i w dwóch wspaniałych filmach Slayers Perfect i Return! W całej serii nie mogło więc zabraknąć tych charakterystycznych nosków czy bardzo dynamicznej kreski. Zwłaszcza w takim dziele, jakim jest Trigun. Opowieść o futurystycznym mieście Dzikiego Zachodu, zapomnianym przez samego diabła, dogłębnie przypiekany przez dwa słońca, rządzącym się okrutnymi prawami. Pośród tych okrucieństw stoi samotny szpieg. Jego imię to Vash the Stampede. Jest określany jako Tajfun, zniszczył doszczętnie m.in. całe miasto "Lipiec"! Nagroda za jego głowę wynosi \$360 bilionów (podwójnych dolarów! hehe). Tam gdzie on się pojawia, pojawia się również zniszczenie i śmierć... Firma ubezpieczeniowa wysłała dwie agentki w celu powstrzymania Vasha. Nie mogli ich lepiej dobrać - Maryl "Zuraw" Streep oraz Millie "Oszalałająca broń" Thompson trzymają się Vasha jak muchy kosza na śmieci! Pierwsza wykorzystując najbardziej idiotyczne wymówki potrafi powstrzymać Vasha nawet w najbardziej niebezpiecznych akcjach, natomiast druga daje nam całkowicie nowe rozumienie pojęcia "odrzućwiec" ~ ~ ~. Mimo iż ta para wydaje się być kolejnymi ślicznotkami kopiującymi "cztery litery" zym bohaterom, bardzo miło ogląda się ich wyczyny na ekranie. Całość ma swój styl i nastrój - począwszy od metalowych podkładów w czołówce, aż po spokojne muzyki przy robieniu prania przez Vasha (bueheheheh!). Wszystko to jest podane w bardzo zabawnej formie, polecamy!



Śmierć może oznaczać nieśmiertelność

Solista rockowy oraz były członek grupy X-Japan - Matsumoto Hideto - zmarł 2. maja w Tokio popełniając samobójstwo. Miał 33 lata. Znajomi znaleźli go wiszącego w swoim mieszkaniu w ową pochową sobotę i natychmiast przewieźli do szpitala. Niestety, jego stan był krytyczny - "Hide" (jak go nazywano) umarł po paru godzinach. Muzyk ten był gitarzystą japońskiej grupy X-Japan, zanim ta nie uległa rozpadowi rok temu. Jest to niewątpliwie ogromna strata, człowiek o takim talencie po prostu



odszedł... i nic nie można było zrobić. Jednak jego muzyka (zaczął również karierę solową) przetrwa wieki i na zawsze zostanie w naszej pamięci. Za to wszyscy powinniśmy go kochać - on nas nigdy nie opuści...

Nowy kinowy Tenchi Muyo!

Po wielkim sukcesie Tenchi Muyo in Love! można się było spodziewać, że na tym się nie skończy. Nowy film kinowy (drugi) z serii Tenchi Muyo! nosi tytuł: Tenchi Muyo! Manatsu no Eve (lub Eve of the Summer). I opowiada (oczywiście) o przygodach pswnego zwykłego (?) school boy'a o imieniu Tenchi, który tym razem spotyka ponwą 16-letnią dziewczynę o imieniu Mayuka, która to z kolei twierdzi, że jest jego córką! Nic w tym dziwnego powiecie? No to pomyślcie sobie, że owa dziewczątka przybywa z zupełnie innej rzeczywistości... Oczywiście tycerski Tenchi postanawia zapiekiować się tajemniczą osóbką, co jak nie trudno się domyśleć, wprowadza spory chaos w jego (i nie tylko) życiu. Scenariusz popiełnia (podobnie jak w przypadku serii OAV) pani Naoko Hasegawa, natomiast całość wyreżyserował Kimura Toru, znany z takich projektów jak Miracle Girls, czy Akazukin Chacha. Chyba warto zobaczyć...?



Tenchi Muyo! © Masahito Katsurama, A.I.C. / Pioneer / B.P. Inc.

Japonia w TVP!

Jak dowiedzieliśmy się u samego źródła, TVP otrzymała w prezencie od rządu japońskiego serie programów dokumentalnych (patrz - KawaiiCD6). TVP S.A. otrzymała łącznie 468 pojedynczych programów (w tym 30 serii i 29 pojedynczych tytułów o łącznym czasie trwania 8539 minut) z licencją na 5-letnią emisję w ciągu 5 lat. Programy wybrane zostały z oferty NHK International, agencji japońskiej telewizji publicznej NHK. Gdy będziecie czytali ten tekst, kilka programów z poniższego spisu zostanie już wyemitowanych, w każdym razie nic straconego, gdyż w przyszłości będą one powtarzane i nie omieszkamy wtedy poinformować Was o tym. A oto pierwsza seria programowa:



Cykli "Tradycje japońskie"

- | | |
|--------------------------------------|------------|
| 1. Tea Ceremony | - 08.10.98 |
| 2. Bunraku | - 15.10.98 |
| 3. Aoi Festival | - 22.10.98 |
| 4. Gion Festival | - 29.10.98 |
| 5. Summer Festival in Northern Japan | - 06.11.98 |
| 6. Echizen Washi | - 12.11.98 |

Najprawdopodobniej filmy te nadawane będą o godz. 10:30 rano i powtarzane wieczorem lub w godzinach popołudniowych. Niestety nikt w TVP nie był w stanie podać nam konkretnych godzin emisji. Z pewnością jednak będą one emitowane we wspólnym paśmie oddziałów regionalnych TVP.

Ponadto na listopad przewidywana jest emisja 4 odcinków cyklu "Tradycyjne sporty japońskie". Miłego oglądania! Miejsce oczy szeroko otwarte!



Trzy boginie

Trzy znane seiyuu, używające swych głosów w serii OAV - Oh My Goddess! - ponownie ruszyły do ataku. Inoue Kikuko - Belldandy, Touna Yumi - Urd i Hisakawa Aya - Skuld, dały serię koncertów, z których największy odbył się w stacji TBS (Tokyo Broadcasting System). Przesympatyczne seiyuu zapowiedziały, że już wkrótce powrócą z nowymi nagraniami - nie wiadomo, czy miały na myśli film kinowy OMG, który właśnie jest w produkcji, czy też mamy się spodziewać kolejnej serii OAV? Poczekamy, zobaczymy...



Specjalne podziękowania dla ROBINke, za pomoc w zebraniu informacji.

ZE ŚWIATA Z KRAJU I ZE ŚWIATA

Macrossowy SHOW!

Pierwszy raz w historii Macrossa na wspólnym koncercie spotkały się (a przynajmniej miały się spotkać) seryjni z czterech pokoleń sagi. Lynn Minmay (Macross 1), Ishtar (Macross II: Lovers again), Sharon Apple (Macross PLUS) oraz Nekki Basara (Macross 7) zabierali na wspólnym koncercie na żywo, który odbył się 17 sierpnia zeszłego roku w Shibuya Public Hall w Tokio. Głównym sponsorem koncertu był Victor Entertainment. Dla Lijima Mari (Minmay) był to pierwszy występ od czasu, gdy zerwała współpracę z Victor Ent. Chie Kajiura, seryjka używająca głosu Mylene Jeniusz z Macross 7, odmówiła przybycia na koncert z powodu choroby. Mimo to i tak był to największy koncert w roku, bilety na tę imprezę sprzedawano również przez Internet. 3/4 miejsc wykupiono już w pierwszym dniu sprzedaży... ech! Czy ktoś byłby w stanie unieść taki koncert u nas...???

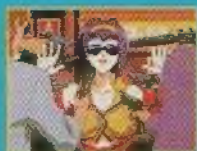
Nie było pytania...

Macross © Big West/Macross Project

W skrócie:

1. Już wyszła najnowsza część TV "Cowboy Bebop" jednak po pojawieniu się zespołów producentów w in. nasz jak sławny tyłami jak Gundam Advance Plus czy The Vision of Eschewer. Sądzę, że ten serial już nie będzie się już modlił, na razie powalany jest tylko o kilka tygodniów od zakończenia kumydy z filmu grębaż "Silnik", całkiem przyjemnie, nie ma styl, mamy nam z Lupaia 10.

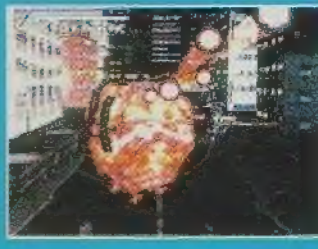
© 1998 SUNRISE



2. Światło dzienne ujrzała już składanka wszystkich wydanych do tej pory płyt CD z serii "Mahou Tsukai Tai" (przetłumaczona również na język polski przez pewnych osobników, chętnych). Składanka ma tytuł "Mahou Tsukai Tai Best Selection Album" i zawiera utwory podkastowe, końcówki, podkłady dla wszystkich postaci oraz 3 utwory z płyty "Kaito Mahou to Atarashi Uta". Całość zrobiona na styl pamiętnika głównej bohaterki - Saei, wszędzie pełno jej kawał rysuneków i innych śliczności. Jest to najlepszy i prawdopodobnie ostatni CD poświęcony tej serii - palcamy!

3. Wow! Właśnie dowiedzieliśmy się, iż oprócz anime "Cowboy Bebop", wyszła już gra na PSX pod tym samym tytułem! Zmarwie jednak wszystkich ślinących się z zachwyty fanów - gra (niestety) jest bardzo słaba. Nie obsługuje analogowego kontrolera (mimo iż okładka umieszczona jest w świecie 3D!!!), trasy są z góry zaplanowane, nie mamy więc możliwości poruszania się w kierunkach innych niż zdefiniowane, a najgorsza z tego wszystkiego jest bardzo niska grywalność. Jedynym pocieszeniem jest fakt, iż głos pomagającej nam dziewczyny podkłada Megumi Hayashibara (Ranma 1/2, Evangelion).

4. AD Vision wypuścił już pierwszy film Slayersów - "Slayers Perfect"!!! Wszyscy na raz, dwa, trzy - do kieszeni po fundusze!



© 1998 Bandai Electronics



Slayers © Kazuo Yamazaki / Gekkan

愛蔵版

Oficjalny
dystybutork
mangi
w Polsce



SUPER OFERTAMI!

Zapraszamy do sklepu przy ul. Grzegorzeckiej 32A w Krakowie

NAJNIŻSZE CENY!!!

Jedli chcesz otrzymać darmowy katalog — napisz do nas!

Sprzedaż wysyłkowa

BATTLE ANGEL ALITA #1	75 zł
BATTLE ANGEL ALITA #2-8	69 zł
BATTLE ANGEL ALITA #9	75 zł
DOMINION	67 zł
DOMINION Conflict I No More Noise	67 zł
DOMU A Child's Dream	80 zł
GHOST IN THE SHELL	99 zł
GON Color Spectacular Special	27 zł
GUNSMITH CATS Midna	59 zł
GUNSMITH CATS The Return Of Gray	80 zł
NAUSICA Valley Of The Wind #1-4	80 zł
NEON GENESIS EVANGELION #1	69 zł
NO NEED FOR TENCHI #1	69 zł
NO NEED FOR TENCHI #2	69 zł
Sword Play	69 zł
NO NEED FOR TENCHI #3	69 zł
Magical Girl Pretty Sammy	69 zł
OH MY GODDES 1-555-GODDESS	59 zł
OH MY GODDES Love Poison Number Nine	59 zł
OH MY GODDES Sympathy For The Devil	59 zł
RANMA 1/2 #1	75 zł
RANMA 1/2 #2-11	69 zł
RETURN OF LUM	69 zł
URUSEI YATSURA #1-5	69 zł
STAR WARS MANGA: A New Hope #1	49 zł
COUNTDOWN Sex Bombs Hentai	89 zł
SEXHIBITION Hentai	67 zł
TEMPTATION Hentai	89 zł

Hentai to mangi tylko dla dorosłych — przy zamówieniu wymagamy oświadczenia o pełnoletności

UWAGA!!!

Przeczytaj zanim zamówisz!

Do ceny produktów należy dodać koszty przesyłki:
1 komiks = 4 zł.

Za każdy następny + 0,50 zł ied.

W ten sposób obliczamy koszt całego zamówienia.

Wliczoną cenę należy nadać na pocztę, na nasz adres używając "czerwonego przekazu pocztowego"

ZAMAWIAJĄCE TYTUŁY PROSZE PODAĆ NA ODWRÓCIE PRZEKAZU!!!

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych tomów w serii, w zamówieniu należy podać numery wybranych tomów (pamiętajcie, że 1 tom = 1 komiks!).

Prosimy czytelników wypełnić przekaz i wyraźnie wpisać swoje dane: imię i nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym.

Komiksy Hentai wysyłamy tylko po otrzymaniu oświadczenia o pełnoletności zamawiającego.

Więcej szczegółów, także o innych produktach, w darmowym katalogu firmowym.

Realizujemy tylko zamówienia opłacone na pocztę, nie wysyłamy za zaliczeniem pocztowym.

Czas realizacji do 30 dni od daty otrzymania przekazu.

R.A.R.

ul. Grzegorzecka 32A
31-531 KRAKÓW

Zapraszamy także do naszej filii



PMG MAGIX ul. Floriańska 28 Kraków

MONONOKE HIME

LEGENDA

W czasach, gdy wciąż szumiały starożytne puszcze, w dziewiczych uroczyiskach żyły ogromne i mądre zwierzęta. Niespodzianie, złośliwy upiór wtargnął do wioski młodego Ashitaki. Z wnętrza bestii wychylały się długie węzowate macki. Wszystkie, czego dotknął, przeżerała zgnilizna. Był to olbrzymi dzik, który za sprawą cierpień doznanych od ludzi stał się potwornym "tatari-gami".

W Złoty Ashitaki płynęła królewska krew. Nie zawahał się ani chwili i zgładził stwora, by ocalić wioskę. Bieda, bo tym samym ściągnął na siebie klątwę śmierci. Stara wiedźma doradziła mu, żeby podjął wędrówkę na zachód, do rozległej i mrocznej puszczy, gdzie podobno mieszkało bóstwo dzikich zwierząt, "shishi-gami". Ashitaka trafił we wskazane miejsce, ale zamiast bóstwa spotkał młodą dziewczynę o imieniu San, wychowanicę stada wilków. San walczyła z ludźmi trzebiącymi lasy. Od lat polowała na życie ich władczyń, Eboshi. Ta próbowała szukać wsparcia u Ashitaki, ale chłopak, nie wiedząc czemu, stanął po stronie San - "Mononoke hime".

POSTACIE

Ashitaka

(selyuu - Yoji Matsuda)
Młodzieniec z królewskiego rodu plemienia Emishi (dawną nazwa Ajnów), wypartego na daleką północ przez wojowniczy lud Yamato. Od czasu walki z demonicznym dzikiem ciąży nad nim przekleństwo śmierci.



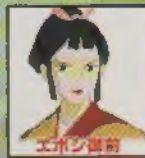
San

(selyuu - Yuriko Ishida)
Wychowanka Moro-no Kimi, zwana przez ludzi "Mononoke hime". Łagodna dla zwierząt, nienawidzi wieśniaków karzących puszcę.



Eboshi

(selyuu - Yuko Tanaka)
Władczyni grodu leżącego na skraju puszczy. Rozkazała poddanym przystąpić do wyrębu drzew, żeby zrobić miejsce pod wytop żelaza. Dobra dla innych kobiet, okrutna dla wrogów, do których - nieszczęśliwie - zalicza także zwierzęta.



Moro-no Kimi

(selyuu - Akihito Miwa)
Trzystuletnia bogini-włczyca o dwóch ogonach. Niedługo ułotwiła się nad porzuconym w górach niemowlęciem. Wychowała San jak własną córkę. Szczepie nienawidzi Eboshi.



Shishi-gami

Istota otaczana ozdą przez wszystkie dziko żyjące zwierzęta. Podobno ginie i odradza się podczas nowiu, tylko jej głowa zawsze jest nieśmiertelna.



Otsukoto-nushi

(selyuu - Hisaya Morishige)
Pięćsetletnie bóstwo, dawny dzik z wyspy Chinzen (stara nazwa Kyushu), który przepłynął morze, żeby się przyłączyć do walki z ludźmi.



Kodama

"Echo", ród drobnych duszków, wywodzących się z matki-drzewa.



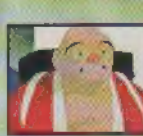
babcia Hill

(selyuu - Mitsuko Mori)
Stara wiedźma-szamanka z ukrytej wioski Ashitaki.



mnich Jiko

(selyuu - Kaoru Kobayashi)
Kapłan zagadkowego stowarzyszenia Shisho-ren ("grupa mistrzów"). Prawdopodobnie związany tajnym paktem z Eboshi, od dawna poluje na nieśmiertelną głowę Shishi-gami.



Gonza

(selyuu - Taunehiko Kamijo)
Wojownik z oddziałów Eboshi. Gburował samą chwałę.



Koroku

(selyuu - Masahiko Nishimura)
Hodowca bydła, cichy i spokojny, trochę pantofer, terrorizowany przez żonę. Toki. Kiedyś, przewożąc żywność, wpadł do głębokiej rozpadliny i został uratowany przez Ashitakę.



HAYAO MIYAZAKI dla "Shonen Jumpa" (z okazji premiery "Mononoke hime")

O początkach:

- Tym razem nie pisałem scenariusza. Gdy zaczynałem pracę nad filmem, nawet nie znałem jego zakończenia. Niemal wszystko wymyślałem "od zera", w trakcie rysowania. Późtkowo szło ciężko i zdarzały się dłuższe przestoje, bo zespół animatorów czekał na moje szkice.

O ekipie

- Chyba im przyporządziłem nie lada kłopotów. Nie wiedzieli nad czym naprawdę pracują. Mówiłem tylko "zrób to!", "zrób tamto!", a chęć wszyscy uznali mnie za lenia (śmieje się). Ich wytrwałość była naprawdę bezcenna.

O koncepcji

- Pierwsze różnice zdań pojawiły się przy zakończeniu. Pytano mnie: "kto zginie?". "Ten i ten" - odpowiadałem. "Na pewno?". Po kolejnym takim pytaniu przesłałem mi ochotę do zbyt kategorycznych rozwiązań.

O przesłaniu

- To nie jest film "ekologiczny", chociaż w oczywisty sposób mówi o związkach człowieka z przyrodą. Stąd też po części wziął się pomysł, by przenieść akcję w legendarną przeszłość. Być może w XXI wieku większość z nas zapomni, jaki był właściwy sens słów "przyroda", czy raczej "natura". Mój film mówi

o najbardziej pierwotnych sprawach. O życiu, o narodzinach, śmierci, o ludzkim szczęściu i pragnieniach, i o brutalnej żądzy. Okrutne prawdy przedstawiam w okrutny sposób. Nie lubię dwuznaczności.

O Disneyu

- Z takim zapleczem i przy takich możliwościach... A jednak mogą nam pozazdrościć. Nigdy nie



szukałem porównań z Disneyem i nadal tego nie będę robił. Dystrybucją filmów zajmują się inni biznesmeni. Ja mam o wszystkim uważam się za artystę. A to, że Disney pokaże mnie za granicą? W Japonii czeka na to o wiele więcej filmów. Choćby "Neon Genesis Evangelion"...

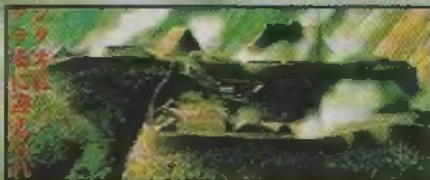


FILMOGRAFIA

- 1963 - Wan-wan chushingura [animacja]
 - Okami-shonen Ken [TV, animacja]
 1964 - Shonen-ninja kaze-no Fujimaru [konceptja plastyczna]
 1965 - Hustle Punch [konceptja plastyczna]
 1966 - Rainbow-sentai Robin [TV, konceptja plastyczna]
 - Maho-tsukai Sally [TV, konceptja plastyczna]
 1968 - Taiyo-no oji: Horus-no daiboken [pomysł scenariusza, konceptja plastyczna]
 1969 - Kot w butach (Nagagutsu-o haita neko) [konceptja plastyczna]
 - Sora-tobu yurei-sen [konceptja plastyczna]
 - Himitsu-no Akko-chan [konceptja plastyczna]
 1971 - Dzieci wśród piratów (Dobutsu Takarajima) [pomysł scenariusza, konceptja plastyczna]
 - Ali Baba to 40-hiki-no tozoku [konceptja plastyczna]
 - Lupin III [TV, konceptja plastyczna]
 1972 - Panda ko-panda [scenariusz, konceptja plastyczna]
 - Akado Suzunosuke [TV, projekty postaci, scenariusz, konceptja plastyczna]
 1973 - Panda ko-panda: Arte-furi sakasu-no maki [scenariusz, konceptja plastyczna]
 - Koya-no shonen Sam [TV, konceptja plastyczna]
 - Samurai-Giants [TV, konceptja plastyczna]
 1975 - Heidi (Alps-no shōjo Heidi) [TV, scenariusz, konceptja plastyczna]
 1976 - Haha-o tazunata san-zen ni [TV, konceptja plastyczna]
 1977 - Aralguma Rascal [TV, konceptja plastyczna]
 1978 - Mirai shonen Conan [TV, animacja]
 1979 - Lupin III: Cagliostro-no jo [scenariusz, reżyseria]
 - Akage-no Ann [TV, konceptja plastyczna]
 1980 - Lupin III [TV, scenariusz, animacja]
 1984 - Kaze-no tani-no Nausicaa [scenariusz, reżyseria]
 - Meitantei Holmes [TV, reżyseria]
 1985 - Tenku-no shiro Laputa [scenariusz, reżyseria]
 1988 - Mój sąsiad Totoro (Tonari-no Totoro) [scenariusz, reżyseria]
 1989 - Majo-no takkyubin [reżyseria]
 1991 - Omohide boro-boro [produkcja]
 1992 - Szkarłatny pilot (Kurenai-no buta) [scenariusz, reżyseria]
 1994 - Heisei tanuki-gassen Pon-poko [pomysł scenariusza]
 1995 - Mimi-o sumaseba [scenariusz, produkcja]
 1997 - Momonoke hime [scenariusz, reżyseria]

tlumaczenie i opracowanie:
 Agnieszka Plaur

Witold Nowakowski



MONONOKE HIME

Autor: Hayao Miyazaki
 Produkcja: Ghibli
 Wersja: japońska

Trójkie piękno nadciąga...

Już dzień... Za chwilę na ulicach Tokio zarośli się od zabieganych ludzi, którzy spiesząc do pracy nawet nie zastanawiają się nad prawdziwym sensem swojego istnienia, czego tak właściwie szukają i dokąd zmierzają... Ciągła praca w stresie i pośpiechu kompletnie zasłania im ich własne marzenia, które z dnia na dzień stają się coraz bardziej odległe. To bezmyślne zaślepienie sprawiło, że niewielu z nich spostrzegło, co tak naprawdę miało miejsce przed paroma laty na tej pięknej planecie zwanej Ziemią.

Leżę teraz w miękkim, wygodnym łóżku i wydaje mi się, że wszystko co ostatnio się zdarzyło było jednym długim snem. Jednak to nie sen, tak było naprawdę...

Wszystko zaczęło się gdy jechałem sobie

spokojnie do pracy na moim skuterku. Może trochę przesadziłem z tą prędkością, ale gdybym się spóźnił, szef Culture Shock - "Mama" chyba by mnie zabił. Nagle na drogę wyszła młoda dziewczyna ubrana w strój wędrowca i... nie

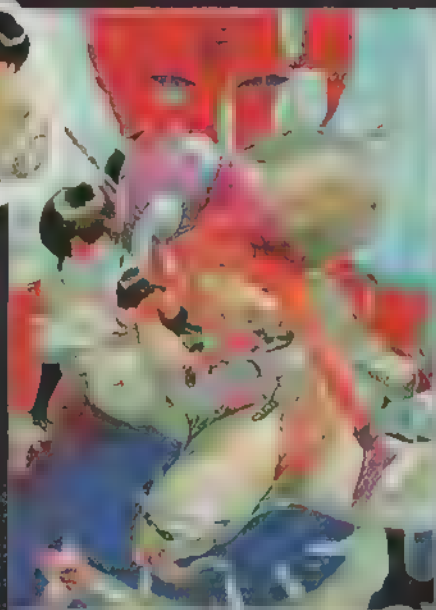
pamiętam dokładnie jak, oboje znaleźliśmy się na ziemi. Cóż mogłem zrobić - to była moja wina. Zaprosiłem ją więc do baru, gdzie dowiedziałem się niesamowitych rzeczy: otóż mój ojciec, profesor Fujii, prowadzący badania naukowe w Himalajach, natrafił na ślady wymarłej przed setkami lat rasy - Sanjiyan Unkara (Trójkich). W poszukiwaniu zaginionego miasta dotarł aż do Tybetu, ale ze względu na leciwy już wiek nie mógł kontynuować dalszych poszukiwań. Jednak to co znalazł w zupełności mu wystarczyło. Przez ostatnie dni jego życia opiekowała się nim młoda dziewczyna o imieniu Pai, która była ostatnim żyjącym przedstawicielem długowiecznej rasy Sanjiyan, osobą znającą sekret długowieczności. Jej jedynym marzeniem było... stać się człowiekiem, poznać przyjaciół i mieć normalne życie. Mój ojciec

niestety nie mógł jej pomóc, z dnia na dzień stał, aż wreszcie któregoś dnia zmarł. Tuż przed śmiercią napisał list, który dał swojej towarzyszce. Był on zaadresowany do mnie. Miałem spełnić ostatnią wolę ojca - pomóc Pai stać się człowiekiem. Od tego momentu wiedziałem, że moje życie się zmieni, ale nie miałem pojęcia że aż tak! Siedziała bowiem przede mną osoba, która miała 300 lat, a wyglądała na 16. Na dodatek w niczym nie przypominała Sanjiyana. Uśmiechała się słodko i patrzyła tymi swoimi błyszczącymi oczami z nadzieją, że

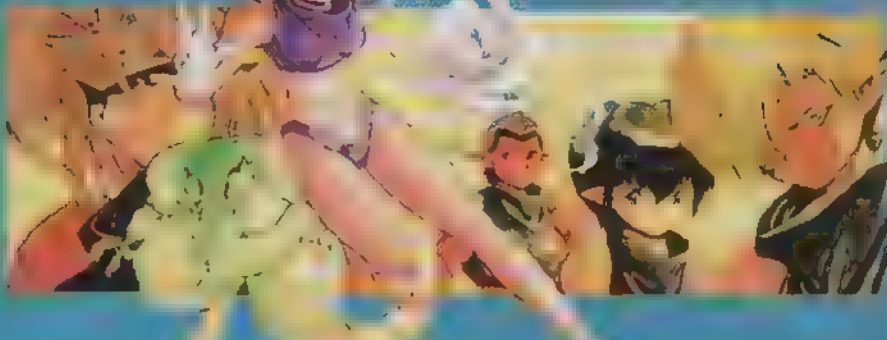
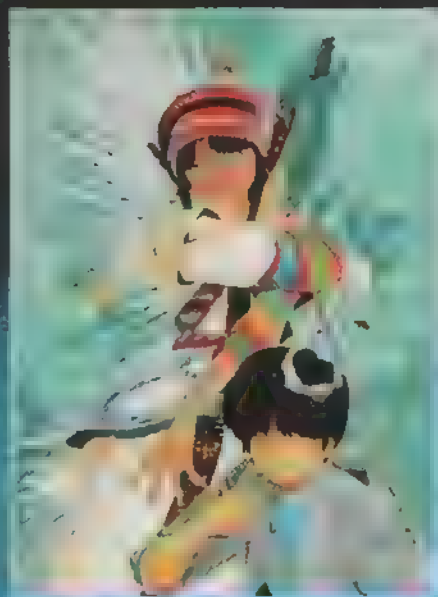
3x3EYES

jej pomocy. Wtedy pomyślałem, że ogromną moc posiada. Do przemiany Pai w zwykłego śmieciaka potrzebna była Statua Człowieczeństwa - Ningen no Zou. Jednak szczerze mówiąc, nie miałem zamiaru rezygnować z dobrze płatnej pracy w barze dla szukania jakiegos kawałka drewna (tak naprawdę nie wierzyłem w to wszystko). Nagle z telewizji doszedł mnie podakscytowany głos reportera, który mówił, że nad miastem fruwa jakiś straszny potwór i sieje spustoszenie... (!?) Potwór w Tokio?! Przecież to niemożliwe! Jednak bardziej mnie zadziwiło to, że

Pai, widząc co się dzieje, krzyknęła: Taku!!! NIE!!! - yyy kto?! Znasz go?! Zapytałem. Tak! odpowiedziała - to mój przyjaciel, musiał wylecieć z drewnianej łaski, którą gózię zgubiłem podczas wypadku na ulicy... Nie minęła minuta i znalazłem na moim skuterku... no... tym razem już nie sam. Z tyłu siedziała Pai i mówiła, że musimy jak najszybciej złapać jej przyjaciela - bestię podobną do drapieżnego ptaka, aby nie wyrządził za dużo szkód. Jednak to Taku!!! znalazł pierwszy. Nie wyglądał na przyjaciela Pai. Zauważyłem z zamiarem rozszarpania. Niestety jego wielkie szpony zatrzymały się wcześniej na moim brzuchu, zaciskając się i miażdżąc żebrac. Krzyknąłem tylko: uciekaj Pai!!! - już nic więcej nie mogłem powiedzieć, gdyż strugi krwi wylewały mi się przez usta i nos... Poczulem, że tracę siły i że wszystko dookoła staje się ciemne... Tak zginąłem. To co zdarzyło się potem również było niesamowite. Pai widząc co się stało, pokazała swoją drugą osobowość. Pośrodku jej czoła powstała świetlista ryś, która rozchyliła się odsłaniając trzecie oko! Jednak to nie koniec. Z mojego martwego już ciała została wyssana dusza i wchłonięta przez Pai, a właściwie to już nie była Pai tylko... Sanjiyan! Na moim czole pojawił się dziwny znak "WU", który - jak potem się dowiedziałem - oznaczał iż moje ciało nie miało już żyć tak długo, jak długo Sanjiyan, który je wchłonię. Krótko stałem się nieśmiertelny. Jeśli będę żył po powrocie, czasie moje siły vitalne się odrodzą. Odzyskanie jedynie Statu



Wakaschan Company, która zajmowała się niewyjaśnionymi zjawiskami, duchami, egzorcyzmami i podobnymi zabobonami. Wiele nam pomogła, jestem jej za to bardzo wdzięczny. A moi szkolni kumple? Zaraz się chyba z nimi spoikam - po tym wszystkim jestem ciekaw co u nich słychać. Nie zapomnę jaką miałem rolę! Dowiedział się, że jestem nieśmiertelny... Yakuza ZOMD!!! - krzyczę! Nie zapomnę też Natsuko,





każdego. I tak w 1987 roku, na łamach Young Magazine Kaizoku-ban ukazała się pierwsza część 3x3 Eyes. To był początek. Takada wreszcie rysował to, co dawało mu satysfakcję. I do dzisiejszego dnia stworzył ponad 30 tomów tej wspieranej mangi. Poza tym Yuzo wydaje jeszcze inny komiks: Marichi ga Nichiyōbi (Codziennie jest Niedziela). Jednak nie jest on tak popularny jak "Trójoka". Niesamowita wyobraźnia Yuzo Takady przyczyniła się również do powstania takich dzieł jak Cat Girl Nuku Nuku (patrz 12, 14) i Kawaii czy Blue Seed. Nas jednak w tej chwili interesuje tylko 3x3 Eyes.

BOHATEROWIE I POTWORY:

Czyim tak naprawdę jest 3x3 Eyes (albo Sazan Eyes - jak kto woli)? To piękna opowieść z elementami grozy, romansu i humoru. Zaczyna od przedstawienia głównych bohaterów, postaci drugoplanowych i potworów występujących w mandze oraz w anime (tak w zasadzie to można mówić tylko o mandze gdyż anime, które obejmuje pierwsze pięć mang, nie wprowadza dodatkowych postaci).



Pai jest główną bohaterką opowieści. Większość akcji skupia się właśnie wokół niej. Jest praktycznie jedyną przedstawicielką drugiej, czarnej rasy.

Sanjiyan Unkari ma ponad 300 lat (I). Jej osobowość jest podzielona na dwie części. Wyglądająca na szesnastoletnią dziewczynkę "Pai" spaja się w jednym ciele z księżniczką Parvati IV - Sanjiyanem, mieszkającym kiedyś w swoim królestwie. Gdy chce ona przemówić na czele, Pai pojawia się i przejmie rolę. To dwa postacie, które różnią się od siebie.

Pai jest delikatna, ułna i pragnąca tylko jednego: stać się człowiekiem i mieć normalne życie. Sanjiyan natomiast nie ma tak wielkich uczuć, posiada ogromną moc, jest mściwy, a podczas walki odznacza się wyjątkową brutalnością. Gdy przed nim się zamyka, Pai odzyskuje przytomność i nie pamięta co działo się z nią przed chwilą. Zdarzają się oczywiście przypadki, gdy z pełną świadomością potrafi rozmawiać z kimś w niej drugim istnieniem. Yuzo Takada, prawdopodobnie, wykorzystał fragmenty hinduskich legend, w których to Parvati jest żoną Shiva - czarującej i szlachetnej istoty.

Nastolatek, który wygląda jakby spał, gdyż prawie cały czas ma zamknięte oczy (jedynie w ekstremalnych sytuacjach widać, jak je otwiera). Jest drugą wiodącą postacią dzieła 3x3 Eyes. Jego ojciec, profesor archeologii, wyjechał do Tybetu studiować i poznawać legendy o Sanjiyanach, lochów i kulturze. Tam jednak zastała go śmierć. Matka Yakumo z powodu szaleńczych zapalów ojca postanowiła opuścić dom jeszcze jak Yakumo był małym dzieckiem. Chłopca wychowywał

Sześć Culture Shock, właściwie była to jedyna osoba, która Yakumo uważał za członka swojej rodziny.

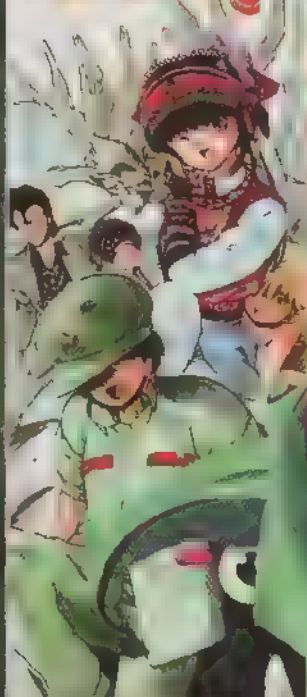
Specjalistka od zjawisk paranormalnych, pasjonująca się swoją pracą. Pomaga Yakumo i Pai odzyskać Status Człowieczeństwa i wyjaśnia im wiele tajemniczych rzeczy związanych z legendami o Sanjiyanach.

O rok młodsza od Yakumo panienka. Podobnie jak Ling-Ling ukończyła kurs walki (umie nieźle przywalić). Uczy się na Uniwersytecie w Londynie. Spotyka Yakumo i Pai podczas poszukiwania swojego starszego brata Steve'a Long'a.



Przyjaciółka Yakumo, która będzie go pamiętać do końca życia. Po skończeniu nauki znajduje pracę jako nauczycielka w szkole wyższej.

Władca królestwa Sanjiyan. Wymordował wszystkich przedstawicieli





Amerkański łowca przygód, który również szuka Konron w nadziei wyjaśnienia zagadki nieśmiertelności. Ma spore doświadczenie w tym co robi i dzięki temu Pai i Yakumo mają łatwiejsze zadanie.

Młoda dziewczynka o czerwonych włosach, która o mało co nie została przejechana przez auto. Ma ona możliwość zmieniania się w dwumetrowego, cztero-rękiego potwora Han-Pao-Pao i może zostać wezwana nawet z innego wymiaru, by stoczyć krwawą walkę z wrogiem.

Stary mnich tybetańskiego klasztoru. Pomaga Pai w odzyskaniu pamięci i staje się jej podporą podczas walki. Zna wiele magicznych sztuczek, dzięki czemu jest dość skuteczny w walce.

Młody mnich - znacznie młodszy i mniej doświadczony niż Tinzin - pomaga Yakumo i Pai w dotarciu do Konron. Ciągłe klóci się. Jakim, co niekiedy stwarza całkiem zabawne sytuacje. Jest wyznawcą Buddyźmu Tybetańskiego.

Skrzydlaty przyjaciel Pai. Z reguły zamieszkuje jej drewnianą łaskę (ma wtedy rozmiar małego ptaka). Wypuszczeni na wolność może zmienić się w ogromną skrzydlatą bestię.

Kolejny stwór Pai. Przypomina dużą latającą kijankę, która ma oko w pysku. Siny pancierz i możliwość zmieniania swoich wymiarów czynią z tego potwora bardzo przydatną istotę, szczególnie podczas walki z przeciwnikami.

...tego gatunku aby pozbyć się Shiva - ostatniego władcy Sanjien. Według hinduskiej mitologii trzecie oko, które miał Shiva powstało ze sprawy błędu popełnionego kiedyś przez Parwati. Legenda mówi, że gdy trzecie oko Shiva zostanie otwarte, rozbłyśnie najistotniejszym blaskiem słonecznych promieni.

...dający niesamowitą siłę i moc "WU" Shivy. Dodatkowo posiada ogromną wiedzę magiczną, z której pokonaniem Yakumo i Pai mają wiele kłopotów.

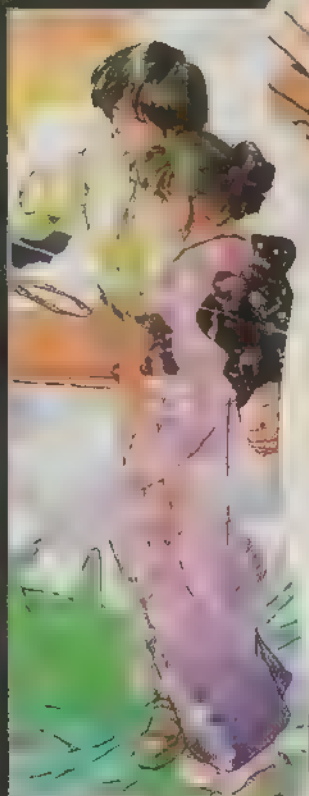
Demon, który jest wiernym sługą Benaresa. Pomaga mu między innymi w odnalezieniu go. Konron w północnym Tybecie.



Wanyu

3x3 Eyes

© Yuao Takada, Kodansha, Panzer Child



SAZAN - 3x3 EYES

Mozna jeszcze wspomnieć np. o szkolnych kumplach Yakumo, którzy pomimo zaistniałej sytuacji pozostali jego prawdziwymi przyjaciółmi. W mandze pojawia się jeszcze wiele znaczących postaci i siworów, zarówno tych stojących po stronie dobra, jak i tych złych, jednak pominiętych opisujemy, gdyż zajęłoby to sporo miejsca, a jeśli zechcecie, być może jeszcze do tego powrócimy. Przejdźmy teraz do kolejnej części.

TLO

W znajdującym się w innym wymiarze - Królestwie Sanjiyan, ponad trzysta lat temu doszło do krwawej masakry. Demoniczny władca Kaiyanwano, wymordował prawie wszystkich przedstawicieli rasy Trójokich. Przy życiu pozostał on sam oraz mała księżniczka Parvati IV. Jednak okrutny Lord miał większe ambicje: chciał zawiązać nie tylko Królestwem Sanjiyan, ale także wymiarem, w którym żyją ludzie. Chciał być władcą całej planety! Do tego celu był mu potrzebny trzeci Sanjiyan oraz księżniczka. Na szczęście Parvati IV gdzieś zniknęła. Kaiyanwano rozkazał swemu "WU" Benaresowi odnaleźć zaginioną

podając podobnie jak Yakumo niesmiertelny, realizował swą misję z wyjątkową brutalnością. To po się dzieje w 3x3 Eyes jest po prostu niesamowite. Akcja utworu momentami jest tak dynamiczna, że nie sposób się od niej oderwać. Autor nie przedstawia od razu wszystkiego, nie zdradza kolejnych poczynąń bohaterów. Stwarza specyficzny nastrój emocji, który zostaje następnie rozładowany przez niespodziewany obrót wydarzeń. By potem na powrót stopniowo narastać.

ANIME I MANGA

O wielkiej popularności mangi i anime 3x3 Eyes świadczy fakt, że jak tylko pojawiają się kolejne części, to natychmiast schodzą z półek sklepów w przeciągu paru dni. Do dziś powstało ponad 30 tomów mangi (niestety osobiste tego nie mogłem sprawdzić; liczba ta nie jest pewna - jedne źródła podają tak, inne inaczej). W czarńo-białe zeszytyki mały format zbliżony do A5 i każdy ma ok. 250 stron! Jest więc co czytać. Oczywiście wersje japońskojęzyczne zostają szybko tłumaczone na angielski i wydawane na Zachodzie. Wydawcą są Studio Proteus oraz Dark Horse. Dla tych, którzy jednak zdecydowali się na zakup oryginalnej mangi, tak jest taniej - polecam wypadzik na Sieć. Tam można ściągnąć sobie skrypty angielskojęzyczne do większości komiksów wydanych przez Yuzi Takadę. Jak przystało na każde wspaniałe dzieło, "3x3 Eyes" doczekał się swojej wersji animowanej. Firmy: Kodansha, Bandai Video i King Record odważyły kawał dobrej roboty. Istnieją dwie serie OAV. Pierwsza składa się z czterech odcinków, każdy po 30 minut.

Tenshou no Shou (rozdział o Urodzeniu)
Yakumo no Shou (rozdział o Yakumo)
Saishou no Shou (rozdział o Poświęceniu)
Shou no Shou (rozdział o Wędrowcu)

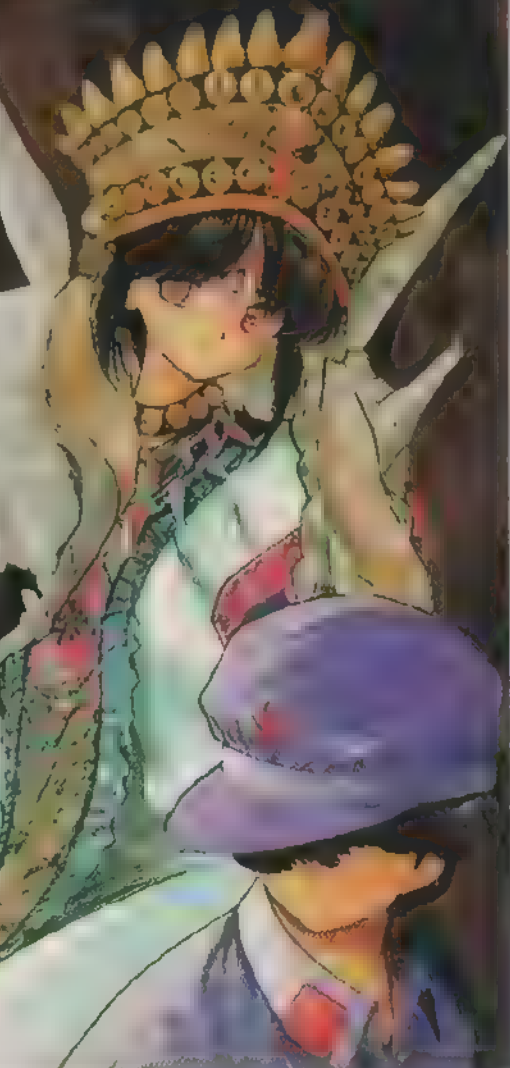
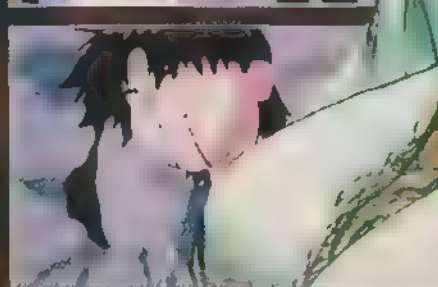
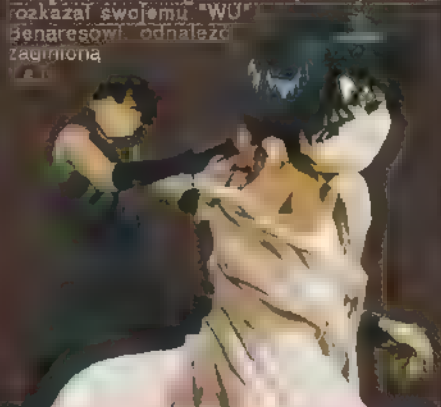
Druga seria nosi tytuł: Seima Densetsu (Legenda Boskiego Demona) i składa się z trzech części (każda po ok. 45 minut). Obecnie pierwsza, cztery części są wydawane na dwóch kasetach więc można spotkać całą 3x3 Eyes na pięciu kasetach VHS (zależy od wydawcy). Jesli by to porównać do mangi, to można

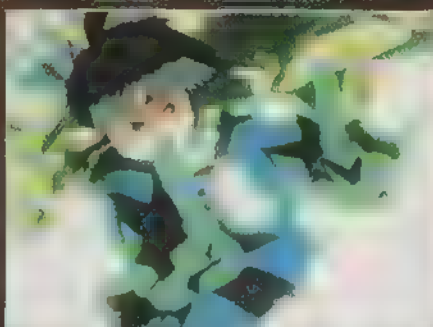
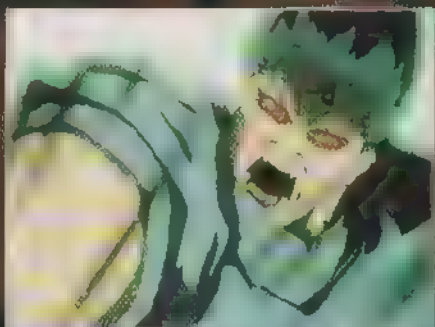
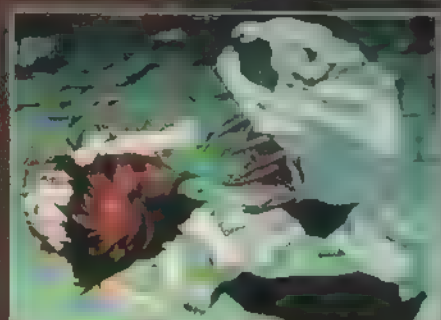
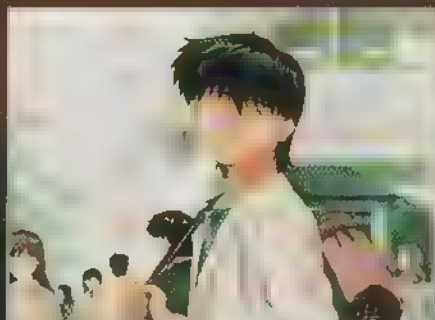
powiedzieć, że to pięć kaset odpowiada treściowo pięciu pierwszym tomom mangi. Ostatni OAV kończy się w tym samym miejscu, gdzie kończy się piąty tom mangi. I szkoda. Jak obejrzyście film, to na pewno odcujecie, że przydałoby się pociągnąć to dalej, że przecież tak to nie może się skończyć... I się nie kończy, jednak dalsze przygody Yakumo, Pai i ich przyjaciół są zawarte w mangach.

Wypadałoby w tym miejscu wspomnieć trochę też o aktorach podkładających głos do anime. Zajmę się tu wersją japońską filmu, gdyż jest moim zdaniem troszkę lepsza od angielskojęzycznej (głosik Pai w oryginale jest taki słodkiutki).

Megumi Hayashibara: Pai, Sanjiyan (3x3 Eyes)
Mami Fujimaya (Blue Seed), żona i głosik Ranmy (Ranma 1/2), Ai Amano (Video Girl Ai)
Kouji Tsujitani: Yakumo Fujii (3x3 Eyes), Taylor (Space Captain Taylor), Takashi Nijmai (Video Girl Ai)
Ai Onikasa: Ling-Ling (3x3 Eyes), Ryoko (Tenchi Muyo)
Yuko Mizutani: Natsuko (3x3 Eyes), Mihoshi (Tenchi Muyo), Marie (Nadia)
Akio Ohtsuka: Benares (3x3 Eyes), Anavel Gato (Gundam 0083), Captain Nemo (Nadia)
Yukimasa Kishino: Mama
Osamu Saka: Profesor Fuji
Mayumi Tanaka: Long Melking

Należałoby jeszcze tu wspomnieć parę słów o muzyce, która jest równie niesamowita jak całe reszta. Kompozytorem większości kawałków jest znany już pewnie Wam KAORU WADA. Gdy po raz pierwszy usłyszałem tę muzykę w anime, natychmiast doświadczyłem "kolej szoku"; nie sposób jest opisać wrażenia, jakie wwołują dźwięki komponowane przez Kaoru Wadę. Utwory są nieprzezornie wielką orkiestrą symfoniczną, a dzięki różnorodnym instrumentom, tworzą niepowtarzalny klimat i doskonale pasują do całego dzieła.





symioniczne. Dodatkowo na płytach jest wiele utworów wokalnych (najlepsze są te, gdzie śpiewa sama Megumi Hayashibara - Pai) oraz coś w rodzaju słuchowiska dźwiękowego; scenki prawdopodobnie z dalszych mang, które nigdy nie znalazły się w anime. Oczywiście istnieją też dyski, które śmiało można nazwać 'soundtrackami'. Są tam przeważnie przewodnie tematy z filmu oraz przeróżne BGM-y.

BAWCIE SIĘ DOBRZE!

Od chwili ukazania się pierwszych mang 3x3 Eyes fanów tej serii zaczęło przybywać. To głównie oni wywarli ogromny nacisk na autora i wydawców, by kontynuować tę wspaniałą serię. Pisali fanfiki i rysowali.

zakładali fankluby, organizowali spotkania. Jeśli chodzi o fanfiction i nowelki, to można wśród nich znaleźć kilka naprawdę dobrych opowiadań. Polecam w szczególności:

• Dark Soul War (Jan Dimon Bendtsen)
• Endless Eyes (Geoff Wassall)

Oczywiście opowiadanka to nie wszystko. Na rynku japońskim oraz europejskim pojawiły się już gry komputerowe typu RPG oraz masa przeróżnych gadżetów: koszulki, plakaty, płytowe kolekcje muzyczne, garage kit'y i wiele jeszcze innych rzeczy świadczących o tym, że ta seria nie umiera, a wręcz przeciwnie - staje się coraz bardziej popularna i ląduje na półkach wielu ludzi z całego świata. Wypadałoby jeszcze wspomnieć o tym, że jakiś czas temu w Japonii pojawiła się parodia 3x3 Eyes pod tytułem 2x4 Eyes. Jest to filmik zrobiony przez fanów - w większości składa się z oryginalnych klatek animacji, lecz została zmieniona ścieżka dialogowa i dodane sceny erotyczne.

Mam nadzieję, że to co wyżej napisałem w jakiś sposób Was zachęci do sięgnięcia po 3x3 Eyes i oderwania się od świata, z którego mamy czasem zamiar nawiać. To doskonałe dzieło dla wszystkich. Choć niestety anime ma ograniczenia wiekowe (od 18 lat, ze względu na sceny momentami dość brutalne), to i tak warto to zobaczyć i przeczytać mänge.

W smutnych momentach filmu (a także oczywiście tutaj są) muzyka przybiera taki nastrój. To naprawdę widzowi cisną się łzy do oczu. Jeśli nie słyszeliście muzyki z 3x3 Eyes, to może wpadły Wam w ucho kawałki z Kishin Heidan, Ninja Scroll lub Battle Angel Alita? To też Kaoru. Firma King Record wydala już sporo krążków z muzyką z 3x3 Eyes, ale tu oświadczenie: nie wszystkie utwory pochodzą z samego filmu. Są też takie chęć, na których nie znajduje się ani jeden kawałek z Sazan Eyes. Muzyka tam znajdująca się jest skomponowana przez Kaoru Wada i odgrywana przez różne orkiestry.



★ URUSEI YATSURA ★

LUMOMANIA część 3

Dzisiaj trzecia i ostatnia zarazem część "LUMOMANIA", która w przeważającej mierze poświęcona będzie kinowym produkcjom spod znaku "Urusei Yatsura", a zwłaszcza drugiej, z nich - "Beautiful Dreamer".

"Urusei Yatsura" to istny fenomen lat osiemdziesiątych od skromnie narysowanej historyjki Rumiko Takahashi, aż po ponad dwustuodcinkową serię telewizyjną i sześć filmów kinowych. Po dziś dzień można spotkać ludzi

którzy niczym Rejtan są w stanie zaświadczyć, że jest to najlepszy cykl filmów animowanych, jakiego kiedykolwiek powstał w historii tej branży. Trudno nie przyznać im racji, choć osobiście nie wygłaszałbym tak daleko idących deklaracji. Fakt faktem że nawet najmniejsza zmiana w serii telewizyjnej odciskała późniejszą jej piętą w każdym kolejnym filmie kinowym. Żaden z nich nie jest podobny do swojego poprzednika i

dramatycznie różni się stylem i bardzo dobrze chociaż zawsze znajdują się malkontenci, którzy spodziewają się tradycyjnego dania, a w zamian tego kucharz próbuje im wcisnąć bardziej wytworną potrawę. To tak jakby kupić magazyn erotyczny (klient kupuje w ciemno, będąc pewien zawartości pisma) by w zamian za to dostać "praktyczny przewodnik po chorobach wenerycznych". Tak więc są pluse i minusy

BŁYSZCZĄCE GWIAZDY

Spojrzymy teraz pokrótce na filmy kinowe opatrzone ogniem UY

Rok 1982 przyniósł ze sobą pierwszą dużą produkcję z Alaru i Lum w roli głównej. Był to film o dość banalnym tytule "Only You" ("Ty ko Ty"), który jednak odniósł ogromny sukces. Można powiedzieć, że był to swoistego rodzaju hold złożony klasycznym filmom science-fiction klasy C (a nawet D). Historia była bardzo romantyczna, pełna ciepła i zabawna, a wyreżyserował ją Mamoru Oshii. Większa część krytyków uważa ten film za najbardziej udany spośród całego cyklu, choć niektórzy zarzucili mu niespójność stylistyczną z serią telewizyjną. Jak jednak powszechnie wiadomo, ten kto nie umie robić absolutnie nic, zostaje krytykiem filmowym (lub w najlepszym wypadku nauczycielem). Jeżeli chcecie przeczytać sobie parę zdań dodatkowo o "Only You", zapraszam do czwartego numeru "Kawa".

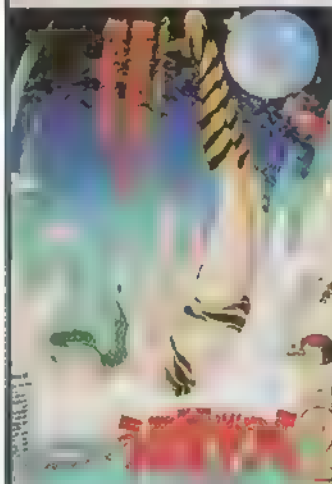
Drugim (i ostatnim zrealizowanym przez Mamoru Oshii) filmem kinowym w 1984 roku jest właśnie "Beautiful Dreamer", ale o nim przeczytacie poniżej. Tymczasem "trójka" powstała bardzo szybko, bo już w 1985 roku. Film "Remember my Love" wznosił serię UY na szczyt sukcesu. Była to opowieść o losach dwóch rozdzielonych dusz aż do czasu, kiedy to los zmusił je do ponownego połączenia przeciwko tajemniczym siłom

nieuchronnie zbliżała się ku końcowi, co zostało przypięte do wane kinowym "Lum the Forever". N estety, film ten nie odniósł spodzewanego sukcesu. Najprawdopodobniej było to związane ze zbyt dużym udziwieniem pewnych elementów, przez co większość japońskich widzów czuła niedosyt przy wyjściu z kina, a reszta się tam już nie wybrała (plotki i nieprzychylnie opinie prasy rozchodzą się szybko).

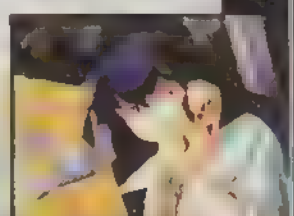
Krótko po tym, jak Rumiko Takahashi zakończyła finalny rozdział historii w mandze w roku 1988 powstał "Urusei Yatsura kanketsu hen". Jak łatwo się domyślić, fabuła filmu oparta była na bazie tegoż rozdziału.

Ten gościu w czerwonym cylindrze to właśnie Majaki.

Rok 1986 był już piątym - i zarazem ostatnim - sezonem triumfów "Urusei Yatsura". Seria



główny bohater kinowy Beautiful Dreamer





kom.ksu.
F m
podsumował
jedynie
przygody
mieszkańców
miasteczka
Tomobiki
i obcych którzy
zaczeli być już
dla nich wyjątkowo
obcy w

No i w roku 1991 nadszedł nieuchronny koniec (tym razem już naprawdę). Z okazji obchodów dziesięciolecia serialu, stacja telewizyjna wyłożyła pieniądze na szósty film kinowy "Tsudatte My Darling". Była to już niestety niskobudżetowa produkcja i chyba nie tak sobie wyobrażał jubileusz fan

SEN NOCY LETNIEJ

Przejdźmy zatem do zasadniczego nurtu naszych rozważań, czyli do "Beautiful Dreamer". Pomysł na film kinowy zrodził się w głowie Mamoru Oshii po jednym z odcinków serialu telewizyjnej. W epizodzie 21 (opowieść 42) nazwanym "Wake up to a Nightmare" można było po raz pierwszy ujrzeć głównych bohaterów kinowego obrazu - Baku i Mujaki. Oczywiście, wszystko zostało stworzone zupełnie od nowa, zgodnie z wymogami produkcji kinowej. Ale, ale

zaczniemy od początku

Tym razem jednak jednak nie tabu. Skupię się raczej na wyjaśnieniu pewnych wątków, aluzji w filmie, które

mają swoje źródło w japońskich legendach i tradycji. Film "Beautiful Dreamer"

porusza już wielokrotnie wykorzystywane wątki na temat granic czasu i przestrzeni. Mamoru Oshii celowo wymieszał sen z rzeczywistością, zmuszając głównych bohaterów (jak również widzów) do znalezienia rozwiązań spotykanych w filmie zagadek. Film jest dziwaczną podróżą po ukrytych lekach Ataru, Lum i Onsen Marka, będącą niejako katalizatorem wszystkich zaistniałych wydarzeń

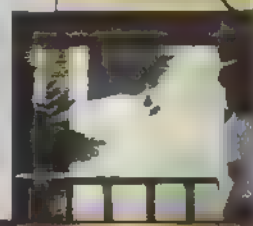
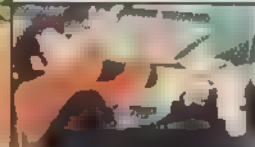
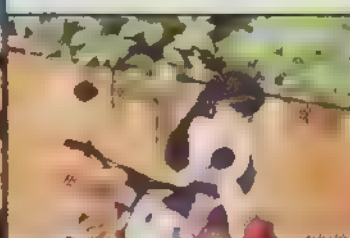
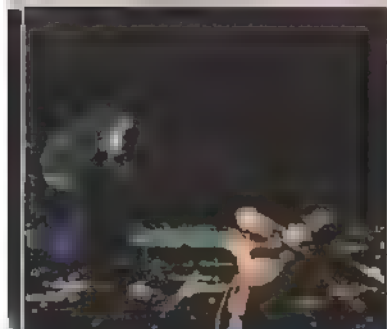
Film zaczyna się od końca. Kamera pokazuje obraz zniszczenia a w samym centrum ruin będących kiedyś miasteczkiem Tomobiki stoi czółg Mendoo. Lum woła Ataru, który z głupią miną stoi po kostki w wodzie i wygląda jak zamrożony pajacyk. Z tyłu widać zniszczoną wieżę Szkoły Średniej Tomobiki (dokładnie tak jak w "Only You"). A wszystko to przez coroczny Festiwal Szkolny, który poważnie oddziałuje na psychice uczestników, a zwłaszcza Onsen Marka. Ów nieszczęsny nauczyciel doznaje ciągle nieznośnego uczucia déjà vu. Z każdym (dokładnie tym samym) dniem podpada na zdrowiu, co staje się przyczynkiem do tego, co miało miejsce potem.

ZÓŁW I LEGENDY

Paradoxa - nie jakby na przekór oczekiwaniom fanów, głównymi postaciami w filmie są żółw Mujaki i Onsen Mark. Owszem może Ataru odkrył przed nami swoje bardziej ludzkie oblicze w końcówce filmu, ale mało czytelne zakończenie z małutką Lum spowodowało że (najprawdopodobniej) właściwy sens uległ zatarciu

Skąd żółw? Otóż żółw jest w Japonii symbolem długowieczności. Pojawia się już w "świątecznych księgach" i od VIII wieku nie znika z japońskiej literatury i miejscowego folkloru. Po dziś dzień w środowiskach rybackich uważany jest za świętą zwierzę. Jedną z klasycznych legend dotyczących tego stworzenia jest opowieść o żółwiu z wyspy Awaji, który co roku składał na niej 144 jajka. Żółw traktuje się do dzisiaj jako wystawnika bóstwa zwanego Matsunoo. Jeżeli zdarzy się sytuacja że wpadnie w rybackie sieci, to w większości wypadków bywa napojony sake wypuszczony na wolność

Jednak najważniejszym podaniem z naszego punktu widzenia jest jedna z najstarszych legend, która powstała gdzieś około VIII wieku, nazywana różnie legendą Shimako, Urashima lub też Urashima Taro. To właśnie ona stała się mechanizmem pogawym filmu "Beautiful Dreamer". Otóż pewnego pięknego dnia Urashima Taro, miejscowy rybak, spacerował sobie samotnie po



plaży, kiedy nagle natknął się na żółwia morskiego olerpiącego katusze ze strony okrutnych dzieci. Urashima Taro uratował więc żółwia, który w podzięce za to zaprosił go do podwodnego zamku

wielką i nieustającą debatą na temat natury snu.

MUJAKI

Kim jest zatem Mujaki? Jego imię jest kalamburem słownym. Dosłownie oznacza "szczerzość, otwartość" albo "niewinność". Jakkolwiek, pisząc to w odpowiednim kanji, słówko to nabiera zupełnie odmiennego znaczenia: "Demon, Który



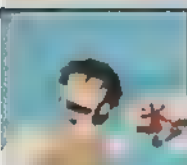
koniec bohaterowie odjeżdżają. A gdzie tu dowcip? Ta dziwna orkiestra o północy to do prostu tinfoj. Jest to japońska kapela przeważnie zafascynowana przez kłosa busu i do promów określonych produktów. Cały dowcip w filmie polega na tym, że ten uliczny band nigdy nie mógłby występować w nocy i oczywiście przy tak

nikie publice

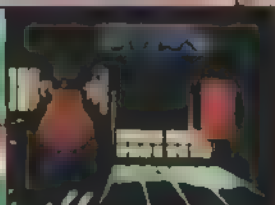
SEN BEZ KONCA

"Beautiful Dreamer" to bardzo dziwny film. Oglądałem go już kilka razy, a tak czuję się jak jego bohaterowie: zagubiony i niepewny swoich racji. Nie wiem czy reżyserowi do końca chodziło o ten efekt. Sam Mamoru Oshii nie był przekonany co do czytelności pewnych scen. Jeśli chodzi o mnie, to główne przesłanie pozostaje poza moim zasięgiem. Może to i dobrze. Dzięki temu film jest niesamowitym przeżyciem, kiedy próbuję się "strawić" głęboką nocą. Niech sen trwa bez końca.

Mr.Gato



Même à vide ce char Leopard pesait la bagatelle de quarante tonnes...



Mieszka w Snach". Podczas drugiego spotkania, Sakura wypowiada takie oto słowa: "Jak

można zrozumieć z twojego imienia, jesteś demonem, który zadowala się manipulacją snem ludzi i zasadzaniem w nich diabelskiego nasienia". Mujaki zgubił swoją niewinność, kiedy pokazał swoje pierwsze oblicze

Jeżeli oglądaliście film, pewnie zastanawialiście się jaką rolę pełni mała świnka, która nieustannie zabawa Ten. Baku (bo tak nazywa się owa świnka) bazuje na mitach,



Ryūjugo czy też po naszymu Pałac Smoka. Tam żył oblicze dostojnie razem z Księżniczką Morza przez okres trzech

miesięcy (w niektórych wersjach jego niezłomna konkubina ma na imię KAME, czyli po japońsku "żółw"). Kiedy już zdecydował się opuścić to miejsce, Księżna podarowała mu na pożegnanie prezent ma utkie pudełeczko. Ostrzegła go jednak, żeby nigdy nie wazył się

go otwierać. Kiedy już powrócił do swojej rodzinnej krainy, z przerażeniem odkrył, że w jego rodzinnej wiosce upłynęło już trzysta lat. Jego dom zmienił się nie do poznania, a wszyscy jego przyjaciele zeszli się, umarli. Na sam koniec Urashima Taro otworzył pudełeczko, które

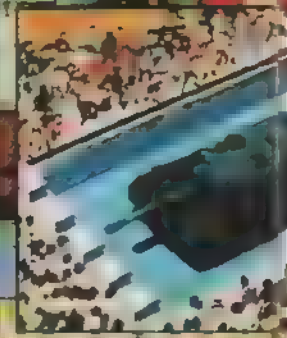
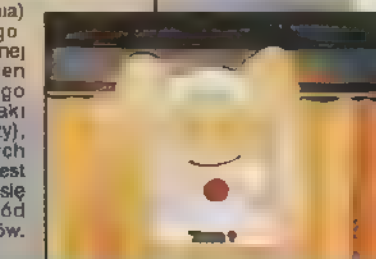
podarowała mu Księżniczka Mózg i momentalnie zestarzał się o te 300 lat. Ta legenda wykorzystywana była już wielokrotnie, a uważni pewnie pamiętają ją z kultowego "GunBustera" (reż. Hideaki Anno; wytwórnia Gainax) gdzie w odcinku drugim w "Lekcjach" Nonko wyjaśnia nam zjawisko Wielkiego Łuku i Efektu Urashimy. Tak czy inaczej, legenda ta cytowana i powtarzana była już wielokrotnie w rozmaitych zbiorach i po dziś dzień żyje w licznych opracowaniach, wersjach

Znając legendę o Urashima Taro łatwiej jest zrozumieć pewne symboliczne sceny w filmie, na przykład: dlaczego miasteczko Tomobiki usytuowane jest na plecach gigantycznego żółwia, dlaczego królestwo snu Mujaki znajduje się pod wodą, dlaczego film jest jedną

w którym jest potworem pozerającym koszmary sennie. Stąd w końcówce filmu Baku pożera sztuczny grunt podczas snu naszych bohaterów. Film jest pełen tego typu symbolicznych scen (taka japońska wersja filmów Patara Greenaway). Jest to jednak, jak powszechnie wiadomo, przypadłość Mamoru Oshii

Czy film jest równie zabawny jak seria telewizyjna? Z całą pewnością można dać odpowiedź twierdzącą, z tym że brakuje (i całe szczęście, ale to tylko moja opinia) w nim humoru ślapistickowego. Występuje bardziej w czysto aluzyjnej formie lub też pod postacią scen zrozumiałych tylko dla rasowego Japończyka. Jest w filmie taki fragment (gdzieś około 15 minuty), w którym widzimy dyskutujących w samochodzie Ataru i Mondo. Jest pełnia nocy i samochód przesuwa się ma, estetycznie i cicho pośród ogromnych szklanych wieżowców.

W pewnym momencie bohaterowie zatrzymują się na czerwonym świetle, a spośród ciemności zaczyna się słyszeć coraz wyraźniej muzyka. Chwilę później na jezdnię wyskakują ekipa dziwnych muzykantów bez tważy. Dla gajina scena jest po prostu dziwna. Mija pół minuty



WYSNOWNY ŚWIAT MAMORU OSHII, czyli "Beautiful Dreamer" oczami twórcy

Cóż, zanim powstał "Beautiful Dreamer", miałem na swoim koncie już kilka historii z cyklu "Urusei Yatsura" wykonanych dla telewizji. Przysięgam się bez bicia, że jedna z nich była szczególnie okropna. Chodzi o epizod o mamie Ataru. Miarka się przebrała... Znalazłem się na dywaniku u prezesa Fukawy: "Już wystarczy, człowieku. Przestań!" - zrzędził, ja zaś powtarzałem w kółko: "Przepraszam, przepraszam..." Rzecz w tym, że scenariusz podobał się pracownikom i przyznają w duchu, że mnie również. Wtedy też po raz pierwszy pomyślałem sobie, żeby zrobić rzecz w historii z bohaterem, który zapada w długi okropny i bardzo skomplikowany sen, z którego w końcu musi się obudzić.

Tu od razu pojawił się następny problem. W takim filmie główna bohaterka, Lum, nie miałaby nic do roboty. Rozmowy ze znajomym scenarzystą nie przyniosły żadnych zadowalających mnie rezultatów. Jakby tego było mało, wytwórnia skróciła termin. Zawitałem więc ponownie u prezesa, a on całą odpowiedzialność zrzucił na moje barki. Pozostał więc wybór z czasami. Ale czego mogłem się spodziewać w takiej sytuacji?

W tym momencie miałem już historię bez scenariusza, do której od razu rysowałem szkice. Dla własnej wygody przeprowadziłem się do małego mieszkania, pod którym znajdowała się knajpa. Moją pracę? Nad szkicem siedziałem przez całe lato. Szczerze powiedziawszy, był to pierwszy i ostatni raz, kiedy zmuszony byłem do tak intensywnego wysiłku. Ale wracając: pracowałem codziennie od dziewiątej do dwudziestej. W tym czasie miałem tylko jedną przerwę. Był to Kubo z oryginalnymi rysunkami dla telewizji. Rzuciłem na nie okiem i powróciłem do swoich obowiązków. Pierwszym recenzentem moich szkiców był Hayakawa, w tym czasie zaabsorbowany pracą nad serią "Spoon Obasan" ("Pani Łyżeczka"; TVP).

Ponieważ miałem jeszcze dodatkowo na głowie serię "Dallos", musiałem poprzestawać na plan dnia. Całe popołudnie spędzałem nad "Urusei Yatsura", po czym do wieczora robiłem "Dallos". Jedynie noc zostawała mi na wykonanie szkiców do "Beautiful Dreamer". Takim to sposobem praca musiała potrwać przynajmniej miesiąc dłużej. Na moje szczęście pomagał mi Yamazaki, czym bardzo mnie odciążał. Jedyne, o co naprawdę musiałem dbać, to tempo.

Ilustracja muzyczna to zupełnie osobny rozdział. Na naszą prośbę zajął się nią Hoshikatsu. Pewnego razu usiedliśmy we trójkę. Ja, Shiba i Hoshikatsu. Po przejrzeniu naprędce skróconego filmu, zaczęliśmy rozmawiać o



Autoportret Mamoru Oshii

ogólnej koncepcji. Sugestie padały różne, może zostało to, a może tamto... W dzisiejszych czasach jest już normą, że współpracuje się z kompozytorem podczas realizacji filmu, ale wtedy było to absolutne novum. Zresztą sam uwielbiałem wizyty w studiu muzycznym po pracy, wychodząc z założenia, że muzyka jest integralną częścią filmu.

Czy popełniłem jakieś błędy? Na pewno, zawsze się coś znajdzie. Jednak kiedy ukończyliśmy postsyncrony, podświadomie czułem, że jest to coś, co przyniesie nam wszystkim sukces. W studiu panowała świetna atmosfera, gdyż pierwszy raz robiliśmy film zgodny z naszymi marzeniami.

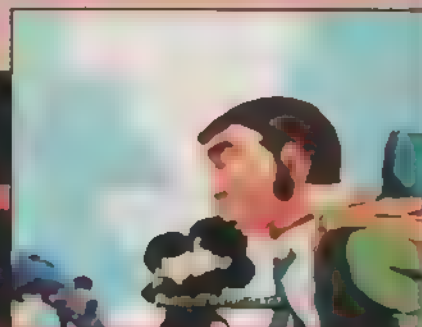
Z drugiej strony chyba nikomu nie zdaje sobie sprawy, ile zdrowia mnie to kosztowało. Przecież nie mogłem mieć pewności, że przyciągnę widzów. Dodatkowo zdawałem sobie sprawę - co było dla mnie kolejnym wielkim psychicznym obciążeniem - że jeżeli film nie spełni komercyjnych oczekiwań szefostwa, zostanie mi już na zawsze wyrobioną pracą dla stacji telewizyjnych. Mogłem też zapomnieć o samodzielnym wykonywaniu jakiegokolwiek projektu. Wiedziałem, że gram w banque - był to więc rodzaj hazardu. Jakbym postawił wszystkie pieniądze na loterii. Ale na szczęście, czy też moje nieśczęście, do kina wally tłumy.

Poza sukcesem komercyjnym, obchodziła mnie również - a może przede wszystkim - opinia fanów. Ci jednak okazali się dla mnie wyjątkowo łaskawi. "Dobra robota" - mówili. Nie od razu zrozumiałem, na czym polegał ten fenomen. Pewnego dnia, chyba po dwóch, trzech latach, zapytałem kolegi: "Pamiętasz 'Beautiful Dreamer'? Słuchaj, co w tym było takiego ciekawego?" A on na to: "Świat, który przedstawiłeś, jest jak piękny sen. Każdy chciałby się znaleźć na miejscu bohaterów!" Dopiero wtedy do mnie dotarło, że jako nastolatek snilem o tym samym. Mieszkaliśmy w mieście, w którym wszyscy nagle zniknęli, a ja - niczym bohaterowie filmu - mogłem pozwolić sobie na wszystko - w mieście w którym nikogo nie ma.

"Beautiful Dreamer" odniósł sukces. Dlaczego? Myślę, że większość ludzi nie radzących sobie z życiem ucieka w świat marzeń. Właśnie marzenia stały się podstawą mojej pracy. Chciałem zrobić film, który u wszystkich wywoływałby odruch współczucia, empatii. Zresztą różne jest podejście do tego filmu. Ogadają go ludzie całkiem przypadkowi i zagorzali kinomani. Film to film! Zrozumiałem to dopiero po trzech latach.

W ostatnich scenach w dzimny małą Lum, ponieważ prawdziwa, dorosła osoba nie powinna być w tej sytuacji. O sens jej słów pytali mnie dosłownie wszyscy. Krytykę puszczałem mimo uszu i odpowiadałem na odczepnego, że każdy powinien się pokusić o własną interpretację.

Młodym zaś powtarzałem, że potrzebują na to jeszcze czasu i doświadczenia. Powiem szczerze, że uwielbiam nie rozumieć monologu wypowiedzi, nad którymi nie trzeba się specjalnie zastanawiać. Czy w finale mogłaby wystąpić dorosła Lum? Owszem, ale byłoby to pozbawione sensu.



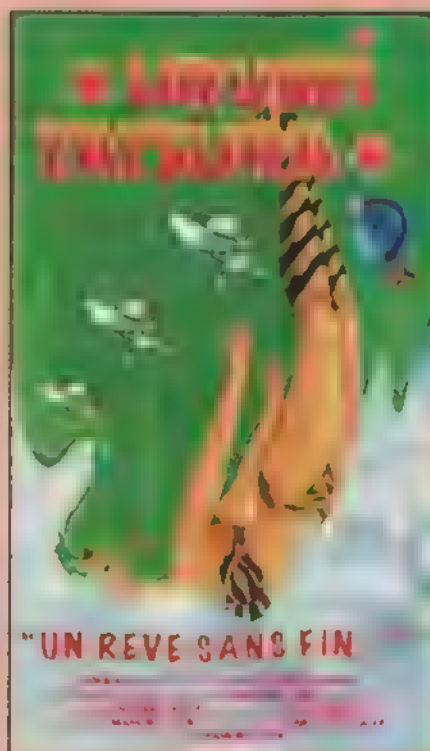
Często pada pytanie, dlaczego w moich filmach główną rolę grają kilkunastoletnie dziewczęta. A bo ja wiem...? Nigdy się nad tym nie zastanawiałem. Jeżeli już rozglądam się po ulicy to wyłącznie w poszukiwaniu psów. Przysięgam się, że mam do nich słabość, dzięki czemu wśród współpracowników nazywany jestem rasowym wykrywaczem - "Mamoru Oshii - pies na psy".

Tłumaczenie

Yukiko Miyaura & Mr.Gato

Na podstawie

Works of Mamoru Oshii, Persona Tokyo 1995



Beautiful Dreamer (Un reve sans fin...)

Produkcja: Toho Co. Ltd/Kitty Films/Fuji Eight
Dystrybucja: Tonkam
Reżyseria: Mamoru Oshii
Scenariusz: Mamoru Oshii
Chara design: Junji Nishimura
Czas: 100 minut
Dozwolone dla wszystkich

Ilustrowany pamiętnik Mikana

Razdoko się to zdarza w polskiej telewizji, że się zdarza. Tak było tym razem - niedługo przed tegorocznymi wakacjami kanał TVN niespodziewanie zaskoczył nas emisją, a nie me, traktując, o przygodach sympatycznego, pomarańczowego kota Serial został zdubbingowany (brrr) i wyemitowany pod tytułem "Mikan - pomarańczowy kot". No coż, nagle się zaczęło i nagle się skończyło - a szkoda, bo wygadany kociak zyskał sobie grono wielbicieli zarówno wśród fanów mangi i anime, jak i zupełnie przypadkowych widzów. Zachęcani Waszymi listami postanowił śmy więc przedstawić w skrócie całą historię, jej bohaterów, twórców i... kilka innych ciekawostek.

Zanim jednak przejdziemy do sedna, jeszcze dwa słowa o wersji „apońskiej” Serial Mikan Enikki został wyprodukowany przez Nippon Animation i po raz pierwszy wyemitowany w latach 1992/93. Seria została również zebrana na sześciu kasetach video. Piosenkę oświadcza w wersji oryginalnej zażyłowaną Naisho! No Bi lin Cat wykonuje znana seiyuu Chisa Yokoyama, natomiast utwór kończący Dekka. Campus, śpiewa Tarako - czyli



Mikan we własnej osobie

Dwa słowa o tytule. Słowo "mikan" oznacza "mandarynkę", ale tu traktowane jest jako imię własne, "E" czy "obraz" oraz "Nikki" dziennik, pamiętnik. A zatem pełny polski tytuł może brzmieć mniej więcej tak "Rysunkowy dziennik Mikana" albo "Ilustrowany pamiętnik Mikana". Prawda, że sympatycznie?

A oto bohaterowie naszej opowieści

Ludzie...

Tom Kusanagi - Tom wracając pewnego razu ze szkoły do domu, ze swoimi przyjaciółmi spotkał Mikana. Spojrzenie pomarańczowego kota od pierwszej chwili wydało mu się tak sympatyczne, iż nie mógł się powstrzymać przed zabraniem zwierzęcia do domu. To zdarzenie, jak się później okazało, stało się przyczyną wielu zabawnych perypetii, gdyż nowy członek rodziny państwa Kusanagi okazał się nie być zwykłym kociakiem... Tom jest sympatycznym uczniem szkoły podstawowej, przyjaźni się z kilkoma osobami, lecz szczególnieimi względami obdarza Kyoko - swoją klasową koleżankę. Jest nieśmiały, a odkąd poznał Mikana i zakochał się w Kyoko, bywa rozkojarzony i często w czasie lekcji buja w chmurach. Nagminnie kłóci się z Mikaniem.

Kikuko Kusanagi - mama Toma. To bardzo miła, bardzo dobrze zorganizowana wzorowa pani domu. Nie ubi, gdy domownicy spóźniają się na posiłki, martwi się tak



samo mocno o Toma, jak i o Mikana. Podobno jest niebezpieczna, gdy prowadzi samochód. Jest przeciwnością swojej mamy, która jest zatwardziałą tradycjonalistką i swego czasu nie zgadzała się na małżeństwo swojej córki z Tojiro.

Tojiro Kusanagi ojciec Toma. Porządny i zrównowagony osobnik, dba o swoją rodzinę i bardzo ją kocha. Jest bardziej pobłażliwy dla Toma i Mikana niż jego żona. Twierdzi, że chłopak powinien się wyszaleć. Lubi od czasu do czasu lyknać sobie domowe nalewki i przeważnie czyni to z... Mikaniem.



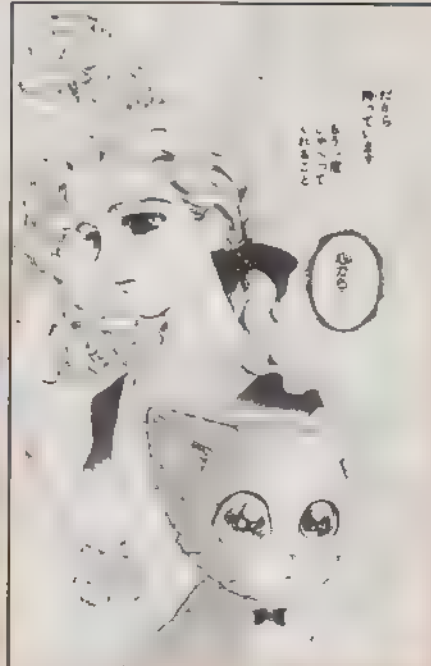
Kyoko - koleżanka Toma, chodzi do tej samej klasy. Kyoko uważana jest powszechnie za piękność i jest obiektem westchnień Toma. Zresztą nie tylko jego. Kyoko jest miła i dobrze wychowana. Lubi Toma, lecz nie wiadomo, czy jest to tylko przyjaźń, czy też coś poważniejszego. Lubi koty, chociaż nie ma własnego, ale bardzo chciałaby mieć. Zwróciła uwagę Toma, gdyż podobnie jak on, rozmawia z kotami... mimo iż te nie mówią do niej ludzkim głosem, tak jak Mikan do Toma. Gdy Mikan dowiedział się, że Tom podkochuje się w Kyoko, chciał powiedzieć o tym rodzicom i napisał nawet list miłosny, w którym zobowiązywał się złapać Kyoko dużo myszy. Awantura była gotowa. Kyoko bardzo lubi ojca Toma Tojiro.



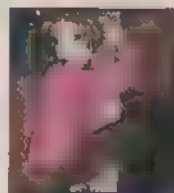
Shizuyo - koleżanka Toma i Kyoko, również chodzi do tej samej klasy. Jej rodzina adoptowała kota o imieniu Kuroguchi, na, epszego ko egę Mikana. Wiąże się z tym pewna zabawna historia, gdyż Kuroguchi (w wersji polskiej Czarnolapek) jest bliźniaczko podobny do taty Shizuyo. Warto jeszcze dodać, że seiyuu Shizuyo jest Chisa Yokoyama.



Yukiko Sasamori sąsiadka Toma. Studiująca na



uniwersytecie, modnie się ubiera i jest bardzo przystojny. Nie cierpi kotów, wręcz panicznie się ich boi, gdyż w przeszłości miał jakieś nieprzyjemne doświadczenia związane właśnie z tym zwierzętami. Ten strach wykorzystuje Mikan i często zabawia się straszając Yukiko, i ekroć ten przechodzi obok domu państwa Kusanagi Yukiko zakochany jest w Yayoi, ślicznej pielęgniarce miejscowego doktora. Niestety Yayoi też ma kota, co znacznie utrudnia życie Yukiko.



Doktor Inagaki - miejscowy doktor, pracuje również w miejscowej szkole, lecz Toma i jego rodzina Wydaje się trochę ośchły i gruboskórny, ale to tylko pozory, tak naprawdę lubi się śmiać (w samotności) i ma dobre serce. Niestety nie



ubi, ubi nie potrafi okazywać swoich uczuć w stosunku do innych. Mieszka samotnie, zatrudnia gospozię - Okiyo. Twierdzi, że nie ubi zwierząt, kotów ani psów, gdyż są dla niego zbyt prymitywne. Oczywiście okazuje się, że to nieprawda, gdyż jego czynności zaprzeczają tym słowom. Gdy dwoje przyjaciół Doktora, państwo Okashi, prosi go o zaopiekowanie się ich psem Momojro (w wersji polskiej - Brzaskwinio), Doktor wyraża zgodę. Później adoptuje jeszcze dwie bezpańskie kotki Kirri i Mori.

Okiyo - gospożka Doktora Inagaki. Jest dobrą, starszą kobietą, martwiącą się o Doktora. Wie, że jej pracodawca ma dobre serce, lecz ukrywa to pod maską szorstkiego obajścia. Pani Okiyo ma bardzo liczną rodzinę.



w wersji japońskiej

Tom Kusanagi
Kikuko Kusanagi
Tojiro Kusanagi
Kyoko
Yayoi
Shizuyo
Mikan
Korongo
Yukihiko
Taro

Akiko Hiramatsu
Sumi Shimamoto
Kenichi Ono
Asami Junko
Yoshino Takamori
Chisa Yokoyama
Tarako
Etsuko Kozakura
Hikaru Midorikawa
Asami Junko

w wersji polskiej

Paweł Iwanicki
Eżbieta Bednarek
Artur Kaczmarek
???
???
???
Elżbieta Jędrzejewska
???
???
???

Wersja polska:

Master Film
Reżyser: Ewa Kania
Dialogi: Eżbieta Włodarczyk
Dźwięk: Aleksandra Stepniowska
Montaż: Krzysztof Podolski
Teksty piosenek: Andrzej Brzeski
Opracowanie muzyczne: Eugeniusz Majchrzak
Kierownik produkcji: Agnieszka Wiśniowska
Śpiewa: Joanna Palucka

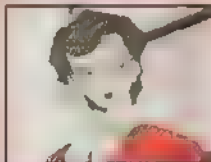


Chisa Yokoyama

Yayoi - pielęgniarka Doktora Inagaki, obiekt westchnień licznej grupy przedstawicieli płci męskiej w całej okolicy, krótko mówiąc - lokalna piękność. Ma kota - 13-letniego białego persę, który zwie się Korek i jest zazdrosny o swoją właścicielkę, gdyż za zakochana jest w Yukihiko.

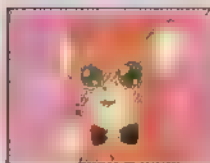


Pani Yokota - znajoma Kikuko, właścielka Chibitaro (w wersji polskiej - Taro). Pan Yokota jest bardzo dystyngowaną, bogatą, ekscentryczną osobą.



Koty i jeden pies...

Mikan no tak, w końcu musieliśmy dojść do niego. Mikan to centralna postać naszej historii. Mikan (czyli po polsku Mandarynka), to przesympatyczny pomarańczowy kot, który mówi ludzkim głosem. Jak sam twierdzi - od chwili swego przyścia na świat rozumiał ludzką mowę, chociaż nie od razu potrafił mówić. Mikan urodził się jako jeden z trójki kociąt. Nigdy nie znał swojej mamy. Pamieta, że... była wczesna wiosna, pewnego zimnego i deszczowego popołudnia zjawił się w ich życiu pewien starszy człowiek o imieniu Asuzo. Przygarnął on do siebie porzuconą trójkę naderł im imiona: Tom, Jerry i Mary. Dla Jerry i Mary znalazł opiekunów, natomiast nie udało mu się



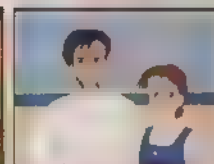
© 1992 Nippon Animation

Mieszka w wielkiej posiadłości, nie pozwala wychodzić Taro na zewnątrz, często ubiera go w różne dziwne ubranka. Tak naprawdę jednak ma dobre serce i bardzo kocha Taro.

Sera - nowy kolega "klasowy" Toma. Z czasem staje się jego najlepszym przyjacielem. Bardzo lubi Mikan i wielokrotnie powtarza, że równie chciałby mieć takiego kota. Sera wiele razy był już blisk odkrycia faktu, że Mikan mówi ludzkim głosem, chwilami nawet się tego domyślał... a w mandze to mu się udało.

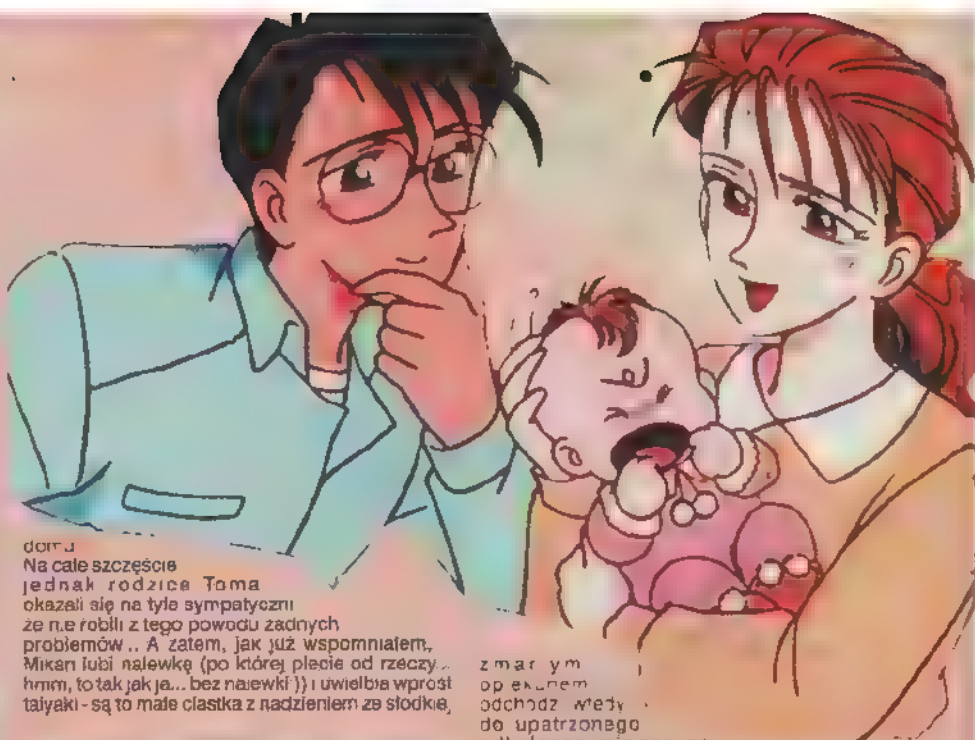


znaleźć opiekuna dla Toma, a więc postanowił go zatrzymać. Starszy mężczyzna mieszkał samotnie na wsi, miał dzieci, wnuczek. Pewnego razu postanowił wyjechać na wies do swojego domu, lecz rodzina wolała pozostać w mieście. Tak zamieszkał samotnie. To właśnie Dziadek (jak mówi o nim Mikan) nauczył



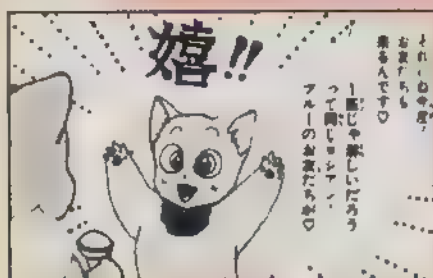
MIKAN ENIKKI

go mówić, lecz zakazał mu jednocześnie odzywać się przy obcych, gdyż bał się, aby kota nie uznano przypadkiem za jakiegoś potwora. Mikan początkowo nie słuchał rad Dziadka i często płał figle jego sąsiadom, którzy przychodzili w odwiedziny. Dziadek urządzał przyjęcia na swoim polu. Na tych piknikach Mikan zwykle dostawał od sąsiadów alkohol do smakowania i stąd się właśnie wzięło zamiłowanie naszego kociaka do domowej nalewki państwa Kusanagi. Mikan pokochał swojego pierwszego opiekuna i był kochany. W każdej wolnej chwili uczył się mówić wraz z Dziadkiem, a potem, gdy już sobie lepiej radził, często rozmawiał na różne tematy. Pewnego razu o mało nie został nakryty przez Ciocię Toyę (sąsiadkę Asuzo), miłą, starszą panią, która się przerażała i stwierdziła, że być może Mikan (czyli jeszcze Tom), to człowiek-kot z rozdwójnym ogonem. Właśnie to zdarzenie po raz pierwszy uświadomiło naszej dwójce, jak niebezpieczne może być ujawnienie zdolności Mikana. Gdy Dziadek zmarł, Mikan przerażony uciekł. Spowodowane to było również pewnym zdarzeniem, kiedy to zebrał nad ciałem Dziadka ludzie usłyszeli rozpaczliwe wołanie Mikana,



domu. Na całe szczęście jednak rodzice Toma okazali się na tyle sympatyczni, że nie robili z tego powodu żadnych problemów... A zatem, jak już wspominałem, Mikan lubi nalewkę (po której plecie od rzeczy... hmm, to tak jak ja... bez nalewki!) i uwielbia wprost tayıki - są to małe ciastka z nadzieniem ze słodkiej,

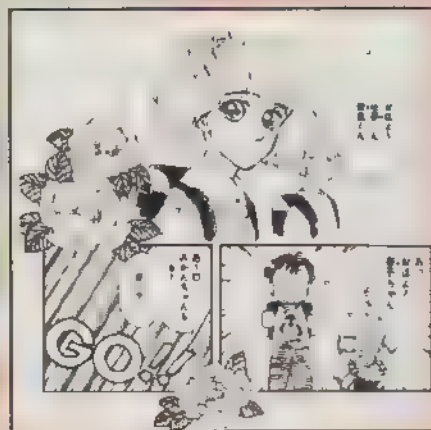
zmarłym opiekunem odchodzi wtedy do upatrzonego odludnego miejsca na perle i aż miła i paląc smutnym wzrokiem w niebo opowiada o swoich przeżyciach. Przypadek jednak Mikana jest wesoły i przyświeca, chociaż nierzadko potrafi zająć za skórę. Często dochodzi do awantur między Tomem i Mikaniem. W późniejszym czasie nasz czteronogi bohater "zrobił się" z Kirri (jedną z bliźniaczek Doktora Inagaki) ma z nią szwagierkę i cznych kociąt z których tylko jeden Korongo mieszka z Mikaniem, reszta została z mamą w domu Doktora). Mikan nie lubi się kąpać i boi się suszarki, a tak poza tym to "dwujęzyczny i śliczny nasz kot".



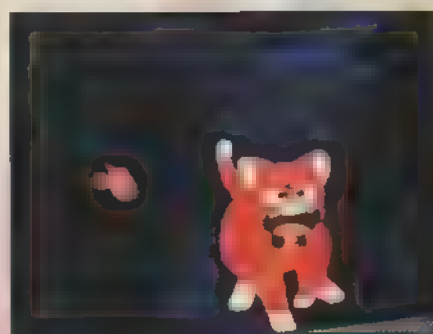
narobili zamieszania... Przerażony kocia nie zastanawiając się długo, wybiegł z domu i już tam nie wrócił. Potem mieszkał w wielu rodzinach, a gdy tylko domownicy dowiadawali się o jego zdolnościach - uciekał. Stan ten trwał aż do chwili,



fasoli (azuki), w kształcie ryby tai (brzana). Na nieszczęście Mikana Tom również uwielbia te przysmaki, przez co często dochodzi do spier między dwoma osobnikami (szczególnie, gdy



Kirri - jedna z kocih bliźniaczek zaadoptowanych przez doktora Inagaki. Gdy się zakochała w Mikanie jej opiekun nie był z tego zbyt zadowolony. Doszło nawet do tego, że Kirri i Mikan razem uciekli... ale wrócili... chyba już nie sami). Gdy Doktor odkrył, że Kirri jest w ciąży, przestał się sprzeciwiać, co wcale nie oznacza, że jest to dobry sposób na przekonywanie rodziców do swojej sympatii! W każdym razie Kirri została szczęśliwą matką wraz z trójką kociąt nadal mieszka w domu pana Inagaki.

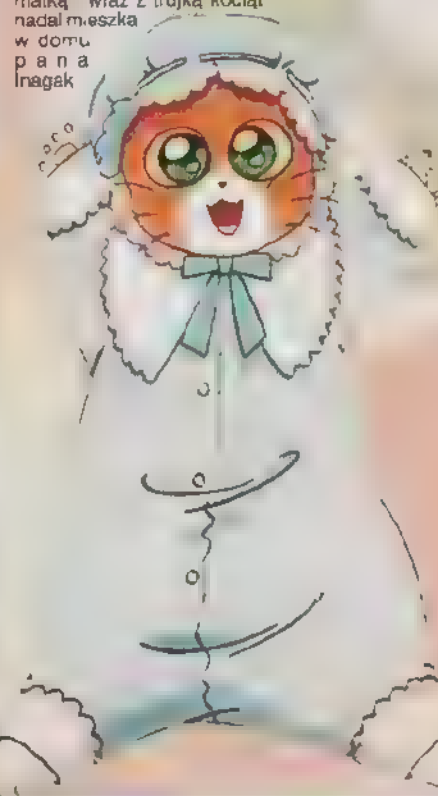


gdy Mikan spotkał wracającego ze szkoły wraz z kolegami Toma Kusanagi. Koledzy zawołali Toma po imieniu, a że Mikan miał takie samo imię - również zareagował. Tomowi spodobało się spojrzenie Mikana i postanowił zabrać go do domu. To on właśnie nadał mu imię Mikan (czyli kociak nie był zbyt zachwycony). To, co dzieło się później, to już legenda - Mikan zabrał się najpierw za nalewkę taty Toma, w wyniku czego upijał się nocami do nieprzytomności, gadając sam do siebie. Gdy odkrył to Tom,



Tom początkowo nie mógł uwierzyć, a gdy poznał historię Mikana, namówił go, aby powiedzieć wszystko rodzicom. Niestety nie było to takie proste - Mikan się bał, że zostanie uznany za potwora i wyrzucony z

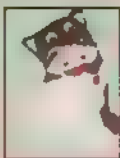
Mikan podprowadza tayıki Toma i z premedytacją zżera je na jego oczach... Mikan to bardzo rozrywkowa osobka, lubi czasami zabawić się czymś kosztem, a wszystko opsuje w swoim ilustrowanym pamiętniku, który dostał w prezencie od rodziny Kusanagi aż zemścił z wrażeń, tak był szczęśliwy! Za ofiarę swoich akcji sabotażowych najczęściej obiera sobie Yukihiro, sąsiada zza płotu i wykorzystując jego lęk przed kotami straszy go przy każdej okazji. Mikan twierdzi, że jest niezwykle utalentowany (hmm, w sumie ma rację), ale smuci się, gdy wspomina Dziadka. Mikan nadal, gdy ma jakiś problem, jest szczęśliwy, rozmawia ze swoim



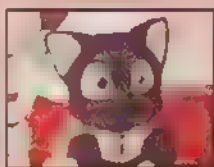
Morri - bliźniaczka Kimi. Mieszka w domu Doktora Inagaki. Ciocia Koringo i jego braci

Koringo - najmłodszy syn Mikana. Kimi Pewnego razu, gdy Mikan, Tom i jego rodzice poszli w odwiedziny do Kimi, niedługo po narodzinach czwórki synów, Koringo niepostrzeżenie wymknął się i wrócił z Mikaniem do domu państwa Kusanagi. Zamieszkał z nową rodziną - nauczył się mówić. Koringo mówi na mamę Kimi-mama, a na tatę papa-chan

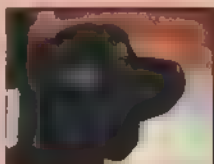
Kuroguchi (w wersji polskiej - Czarnolatek) - najlepszy przyjaciel Mikana, początkowo na wpół bezpański (nie miał pana, ale dokarmiali go w kilku miejscach), czarno-biały grubawy kot. Jest spokojny i niesmiały. Często wpada pod drzwi jego domu. Gdy zbliża się zima, Mikan pomaga mu w znalezieniu właściciela. Czarnolatek zostaje zaadoptowany przez Shizuyo - koleżankę z klasy Toma... i jest bliźniaczko podobny do jej ojca!



Chibitaro (Estefan Eugene Rodowski - w wersji polskiej Taro) - rasowy (przynajmniej tak twierdzi właścicielka) błękitny kot z arystokratycznej rodziny rosyjskiej. Jego właścicielką jest pani Yokota - bardzo bogata i ekscentryczna osoba. Taro mieszka w wielkiej posiadłości i praktycznie wcale jej nie opuszcza (pomijając wizyty u weterynarza i takie tam...). Taro jest często odwiedzany przez Mikana i jego znajomych



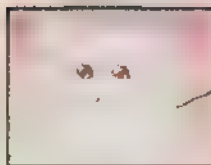
Momoiro (w wersji polskiej - Brzaskwinia) - pies państwa Okashi, znajomych Doktora Inagaki. Pewnego razu państwo Okashi poprosili Doktora, aby ten zaopiekował się ich pupilem, gdyż sami musieli wyjechać w ważnych interesach za granicę... tak już zostało. Mikan i jego znajomi mieli od tego czasu na głowie szalonego psa, który bez przerwy ich ganiał... liznął. Brzaskwinia bowiem jest psem, który wychował się z kotami i bardzo je lubi.



Buton (w wersji polskiej - Korek) - wielki, gruby, biały, puchaty, zaszczersty i leniwy.



trzynastokilogramowy kot perski. Jego właścicielką jest piękna Yayoi - pielęgniarka Doktora Inagaki. Korek jest leniwy, chciwy, lubi się chwalić, ale jest przeważnie dobrym przyjacielem dla Mikana i innych kotów.



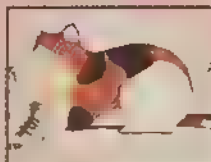
Kenzo - jeden z najlepszych kumpi Mikana... jego pan ma sklep z rybami



Karma - jeszcze jeden kumpel Mikana. Jest... wykastrowany, to dlatego (podobno) ma... inne upodobania... bardzo lubi Kuroguchi.



Mina - bezdomna kotka z pobliskiego parku, pierwsza miłość Mikana. Mina związana jest z Bezdomnym Samem i ma z nim kilka kociąt. Swego czasu Mikan się w nią zakochał, przynosił jedzenie dla jej kociaków i nawet pobił się o nią z Samem, lecz gdy wygrał, został przepędzony przez Minę, gdyż, jak się okazało, Mina kochała Sama, a nie Mikana. Gdy Tom zobaczył Minę, nie mógł zrozumieć, jak Mikan mógł zakochać się w tak brzydkiej kotce



Sam - "mąż" Miny, ojciec jej kociąt. Małomówny bezdomny kot, zakochany w Minie



Uff, to na razie tyle. Co prawda nie są to jeszcze wszyscy bohaterowie naszej opowieści (Mikan ma wielu znajomych...), ale na początek zapewne ta krótka prezentacja wiele wyjaśni. Na koniec natomiast chciałbym przedstawić Wam autora całego zamieszania - Hitoshi Doi - twórcę mangi i sympatycznego pomarańczowego kota. Oto jak Hitoshi Doi przedstawia sam siebie

Autor

Hitoshi Doi
Znak zodiaku: Waga
Miejsce urodzenia: Chigasaki, Kanagawa, Japonia
Wzrost: 165 cm
Waga: zależna od zjedzonego (bądź nie) posiłku
Ulubione potrawy: słodkie, gorące, słone (tak, wiem, że to nie jest najzdrowsze dla mnie, ale...)
Ulubione napoje: mleko, gin & tonic
Ulubione sporty: baseball, kolarstwo (mam wspinały rower!)
Ulubione kolory: pomarańczowy
Zainteresowania: anime/manga/gry, komputery, baseball

Jeśli chcecie odwiedzić stronę poświęconą Hitoshi Doi, zobaczyć go i jego wspinały rower, zajrzyjcie pod adres <http://www.wip.ne.jp/~doi/>, natomiast jeśli chcecie porozmawiać z samym autorem, piszcie na maila doi@usagi.org



MIKAN ENIKKI



Mr Jedi

Pomoc: Witold Nowakowski

Mikan Enikki

Autor: Hitoshi Doi
Produkcja: 1992 Nippon Animation

TABLE 1

“Otaku-no Video”

(a przynajmniej część)

**czyli na co jeszcze zwrócić uwagę
należy, oglądając te anime...**

Sowo "harumi" odnosi się do targów komiksowych Summer Comic Market, odbywających się zazwyczaj w międzynarodowym centrum konwentowym Harumi. W latach gdy powstawało "Otaku no Video" targi próbowano przenieść w inne miejsce, do Makuhar, stąd w tekście pojawia się również ta nazwa. Przeprowadzka nie doszła do skutku, gdyż władze dzie nie żyły. że Makuhar straciłoby swój prestiż.

"Dojinshi" to japońskie publikacje sprzedawane na targach (około 18 000 stoisk i drugie tyle klientów) Summer Comic Market odbywa się dwa razy do roku i ma już ponad dwudziestoletnią tradycję

Char i Lalah to Char (Sha) Aznable i Lalah Sain, tragiczni kochankowie z pierwszej wersji Gundama. Lalah zginęła, gdy próbowała uratować Chara przed pilotem Gundama, którym był wówczas Amuro Rey

Otaku (formalna wersja całkowicie prozaicznego "ty") to słowo tak wiele razy nadszywane przez japońskich "wideofilów", że zostało przejęte przez media, najpierw jako "otaku-zoku" (klan otaku) później po prostu "otaku". W ogólnym pojęciu jest odpowiednikiem kiem ang. eiskiego "maniac" albo "hardcore fan", dlatego tutaj i tu można rozróżnić dwójako "Wideo otaku" lub "Wideo maniaków".

Pech chce, że większość japończyków po raz pierwszy usłyszała słowo "otaku" w związku z serią morderstw popełnionych na dzieciach. Sprawcą zbrodni okazał się niejaki Tsutomu Miyazaki (zadnego pokrewieństwa z reżyserem Hayao Miyazakiem), namiętny kolekcjoner filmów pornograficznych. "Otaku" przez dłuższy czas miało makabryczne konotacje, wreszcie - na szczęście - "wyemigrowało" do Stanów Zjednoczonych i nabrało całkiem innego znaczenia. W USA nazwa "otaku" przylgnęła do zatwardziałych fanów japońskich komiksów i animacji.

W Japonii, prawdziwym otaku można być niezależnie od poci i wieku, jak to pokazują wstawki dokumentalne, zatytułowane "Portrait of an Otaku". W rzeczy samej, jest nawet telewizyjny quiz pt. "Cult Q" dostępny dla wszystkich otaku niezależnie od tego, czy są ekspertami w dziedzinie ichologii, czy potrafia dokonać bezblednej analizy komponentów medycznych

"Grand Prix/GP" to aluzja do "General Products", niezbyt udanego pomysłu handlowego studia Gainax z późnych lat osiemdziesiątych. Z tych samych powodów "Giant X/GX" to właściwie Gainax (wystarczy szybko powiedzieć "Giant X", a wydźwięk "Gainax"). Biura "GP" w obydwu filmach z 1991 roku są dokładnym odzwierciedleniem biur Gainaxu w czynie i Kichijōji w Tokio. Postać Taneki pod względem fizycznym i psychicznym przypomina Toshio Okadę. To chyba na, epszy dowód na bliskie związki Gainaxu z "Ōtaku-no Video".

Skroń M. odnosi się do przygodowego serialu science fiction pt. "Mighty Jack" (z jodźmierzem), który w telewizyjnym atach 1968-69 przez Tsukubara Productions firmy abstrakcyjnej i dalej, z zapałem służył i szerzył się, atakując Goczi i oraz z powstajełom powstawał w ten sam "Litra Series" Serial opowiadał o przygodach zaciętych superwładców z przeszłości organizację "Q" (czekał jak zwykle w podobnych przypadkach) do panowania nad całym światem

"Gundam-parody" to każdy rodzaj parodii "Kido senshi Gundam", niezależnie czy chodzi o kostium, dopinski (fanziny), czy o coś innego.

Fryzura koszu a Miyoshiego są tak o samo, jakie miał oficer naukowy Sanada z "Uchu senkan Yamato" ("Kosmiczny krążownik Yamato", w USA znany jako "Star Blazers").

Jeden z transparentów widocznych za oknem windy w której Kubo po raz pierwszy spotyka grupę otaku, pochodzi z "Kitaguni Saburo Show"

co jest parodią telewizyjnego programu popularnego piosenkarza i prezentera, Saburo Kitajimy.

Wypowiedź H no (cytowana także przez anonimowego bohatera drugiego "Portrait of an Otaku", "Nikt się martwi o to, aby naprawić błędy z młodości") jest cytatem ze słów Chara Aznable a rhytmicznie opiewany arcyciela z serii "Gundam"

"Maho no Princess Minky Momo" to wieloducinkowy serial animowany dla dzieci, zwłaszcza dla dziewczynek, rozpowszechniany w Polsce w wersji pełnometrażowej na kasietach wideo pt "Gigi i fontanna młodości" (Video Rondo). Minky Momo (Gigi) to mała dziewczynka-czarodziejka, obdarzona zdolnością przemieniania w wszystko we wszystko. Film zyskał niemalą popularność w niewnnych kręgach japońskich studentów

"Komika" to targi fanz nów w Nagoya, odpowiednik "Komike" z okręgu Kansai (okolice Tokio)

Kubo i Yoshiko Ueno spotykają się po raz pierwszy w ogrodzie zoologicznym w Ueno (znana tokijska atrakcja turystyczna). Nie wiadomo, czy zbieżność nazwy zoo z nazwiskiem Yoshiko jest zamierzona.

"May Festival" ("Gogatsu matsuri") to popularna studencka impreza, połączona z przegadaniem dokonanych rozmaitych, mniej lub bardziej formalnych grup i organizacji młodzieżowych. Jechelnia z "Oraku-no Video" to Waseda, jeden z najbardziej prestiżowych uniwersytetów aporińskich, mniej więcej odpowiednik szkoły z amerykańskiej Ivy League. Geogramy przy wejściu to "Idoi Club" (nazwa klubu poświęconego gwiazdom muzyki rozrywkowej), oraz zapewne wizyty popularnego piosenkarza, Matsumoto Iyo. Pozostałe napisy: "Ultra Don kontra Giant Baba" ("Baba" to pseudonim znanego japońskiego wrestlera), "Zbądź się Hitomi Ishikawa", "Yakisoba po 250 jenów! Pycha! Pycha!" (yakisoba to makaron z kawałkami kurczaka), "Używane książki", "OKONOMIYAKI" (aporińskie naleśniki) oraz "Wróżka". Potrawa, którą sprzedaje klub Kubo, to yakisoba.

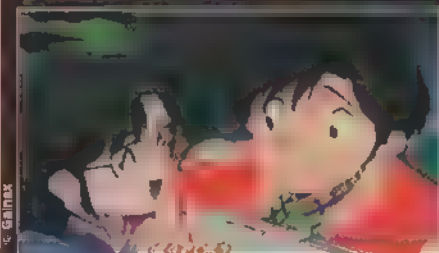
Fanzin, który Tanaka próbuje sprzedać w czasie festiwalu nositytuł "Matilda Ajar", na cześć krótko żyjącej postaci z pierwszej wersji Gundama. Warto też wspomnieć o pokazanej w tle nazwie stoiska Tanaki: "Biała Baza" była nazwą macierzystej jednostki Gundama.

Fanzin Sato "Artesia", to kolejne imię bohaterki

1982

Otaku-no Video (1982)

Sceny początkowe (1991) rozgrywają się w Kichijoji na zachodnich peryferiach Tokio. W tej okolicy działa wiele firm związanych z anime, w tym Gainax i Artmic ("Bubblegum Crisis", "Gal Force").



Kubok, który trzyma Kubo, to jeden z pierwszych produktów sprzedawanych przez Genéra Products. Dzisiaj jest to przedmiot szczególnie poszukiwany przez kolekcjonerów

W tej samej scenie Tanaka ubrał się jak Uchi Azen i Sato jak Lum z "Urusei Yatsura".

Zaświaty 3 to jedna z wielu serii, którą stworzył Yoshiyuki Tomino przed realizacją Gundama.

Słowa Iiyamy: "Ach, co za zachwycająca młodość!" Wypowiada ogrodnik w zakończeniu filmu, "Lupin Sensesi Cagliostro no shiro" (Lupin III: Zamek Cagliostro). W tym filmie wraz z kompanią odjeżdża w stronę zachodzącego słońca.

Kostiumy do sceny zbiorowej pochodzą z filmów (w nawiasach imiona bohaterów). "Uchu senkan Yamato" (Susumu Kodai Kato), "Dr Slump Arale-chan", "Cyborg 009", "Ginga tetsudo 999" (Maeter), "Captain Harlock", "Space Cobra", "Lupin III" (Lupin III, Daisuke Jigen, Gommon Ishikawa) i prawie niewidoczna Clarisse d'Cagliostro "Catchaman", "Doraemon", "Gegege no Kitaro" "Yatterman", "M rai shonen Conan" (Richter) "Dokonyogaeru" (Hiroshi) i "Sazae-san"

Finalowe słowa z tej samej sceny "W czasie najbliższych trzydziestu minut twoja dusza opuści ciało i wejdzie w tajemniczy wymiar", pochodzą z czołówki "Ultra Q" (28 odcinków, 1965-68, pierwszej serii "Ultra" produkcji Tsuburaya Production. "Ultra Q" była pierwotnie pomysłem, jako japoński odpowiednik słynnego amerykańskiego serialu telewizyjnego "Strefa mroku" ("Twilight Zone"), z dodatkami gigantycznych potworów, z których słynęło studio Tsuburaya. Cykl zyskał niezwykłą popularność, kiedy Eiji Tsuburaya (twórca m.in. Godzilla i Rodana) postanowił wprowadzić postać potężnego kosmitę do walki z potworami. Tak powstał "Ultraman", a po nim m.in. "Captain Ultra" (1967) i "Ultra Seven" (1967-68). Kolejne odcinki serii realizowane są do dzisiaj, mimo śmierci Tsuburaya.

Yudai Ikuta, bohater drugiego "Portrait of an Otaku" w pewnej chwili oznajmia: "...dziś, żyję". Słowo użyte w oryginale "katagi", to slangowy skrót na określenie członka gangu, który deikalicznie mówiąc "wyłączał z interesu". Później, kiedy wspomina nazwę "diatone", odnosi się to

do działu produktów audio i filmowych koncertu M. Tsubishi Electric

Kiedy Leno mówi do Kubo: "Pachodysz, kryzys rekrutacji", właściwie używa zwrotu "gogataubyo" ("choroba majowa"), nawiązując do filmu akademickiego, który w Japonii zaczyna się w kwietniu. "Choroba majowa" jest chorobą wszystkich młodych studentów, gorliwie próbujących dorównać "starym" w pierwszych miesiącach nauki.

Tytuły komiksów na półkach Tanaki: "Versailles no bara" ("Lady Oscar", cykl z czasów Ludwika XVI i Marii Antoniny), "Ashita no Joe" popularna manga o zawodowym bokserze "Moto Hagio no zenshu", czyli "Dzieła zebrane Moto Hagio", "Blackjack", jedno z wielu dzieł legendarnego Manga no Kamisama ("boga mangi") Osamu Tezuki, oraz "Oshima Yumiko zenshu" ("Dzieła zebrane Yumiko Oshima"). Tytuły kaset wideo: "Great Mazinger vs. Getta Robo", "Kamen Rider", "Miyuki", "Lupin III" i "Mira. shonen Conan". Na ścianie wisi plakat "Lupin III. Cagliostro no shiro", a obok stoją pudełka z modelami Macross Valkyrie. Wszelkie gadzety związane z serią "Macross" (zanim zostały przejęte przez Bandę) produkowała dobra znana japońska wytwórnia zabawek Takatoku.

"Szkołny Festiwal" lub "Bunkasai" (Fest wa kulturalny), o którym rozmawiają Kubo i Tanaka, to gimnazjalne święto, podobne do wspomnianego wyżej Festiwalu Majowego na japońskich uczelniach. Właściwie to jedna wielka impreza.

Słowa: "Cel w zasiegu strzela! Podnieść celownik wizyjny o dwadzieścia stopni! Odbezpieczyć" to rozkazy, które wydaje Susumu Kodai (cykl "Uchu senkan Yamato"), przed odpaleniem hado ho (armaty wibracyjnej).

Modele, które widać w "ojczyźnie" Otaku pochodzą z następujących serii: "Getta Robo G", "Ultraman" (Jet-VTOL), "Golden Bat", "Tetsujin 28go", "Uchu senkan Yamato", "Minky Momo", "Daitetsujin 17", "Daitan 3", "Uchu senshi Bardos", "Kkotai Daragar XV", "Gothos", "Thunderbirds", "Gundam Lensman", "Macross" (Valkyrie) oraz "Hamageddon gemma taisen" (Vega). Kostiumy "Sailor Fuku", "Cyborg 009". Plakaty: "Ginga tetsudo 999 the Movie", "Uchu senkan Yamato" i "Waga seishun no Arcadia" (o pierwszych przygodach Kapłana Harlocka).

Ciałyki Hondy do "ładnych chłopców" to określenie z czasów podziemnej kultury anime japońskiej, co jest japońską sztuką zwane "bishojo". Bishojo to niezwykle piękny młodzieniec o wielu cechach kobiecych.

W trzecim "Portrait of an Otaku" Harold Shoda wspomina o "Godmars". Jest to nawiązanie do Rōkushin Gattai Godmars, mangi rysowanej przez Mitsuteru Yokoyamę, twórcę m.in. "Tetsujin 28go", "Giant Robo" (wersja fabularna) "Sargokushi", opowieści ze starożytnych Chin

znanej też pod tytułem "Dzieje Trzech Królów". Dalsze odcinki "Godmars" są nawiązaniem do oryginalnej mangi i wprowadzają powieściowe wątki, których wyżej bishonen. Łącznie powstało sześćdziesięciu epizodów, sprzedawanych w Japonii na płytach LaserDisc.

Plakaty z pokoju Harolda to: "Dirty Pair", "Urusei Yatsura/Ma son ikkoku" (obydwie serie na jednym plakacie, z promocji nowego OVA), "Kerberos", film fabularny autorstwa Mamoru Oshii i "Dominion". Taśmy wideo: "JFO", "Silkebar", "Silkebar" (grupie młodych kunoichi) oraz "Uchu keji Sullivan". Harold nosi także koszulkę z nadrukiem "Silent Mobus".

Znak czasu w scenie prezentacji fragmentów filmów Tanaka używa starego magnetowidu Sony Betamax, z kablowym pilotem. Sekwencja "Daicon" wspomina o dwudziestym czwartym japońskim festiwalu science fiction, z inicjatywą i przyczyną późniejszych założycieli Gainax. Potem jest fragment "Chojku yosai Macross". Główny animator, chwalony przez Tanakę, to Hideaki Anno. Używa w powszechnie za najlepszą twórcę świata Gainax. Stworzył m.in. postacie wojowników Kyoshihei do filmu "Kaze no tani no Nausicaa" w reżyserii Hayao Miyazakego.

Kubek, który trzyma Kubo, to jeden z pierwszych produktów sprzedawanych przez Genéra Products. Dzisiaj jest to przedmiot szczególnie poszukiwany przez kolekcjonerów.

"NHK Shonen Drama Series", o której mówi Hino, to antologia filmów science fiction z 1970 roku NHK (Nippon Hoso Kyokai lub Japan Broadcasting Company) to japońska telewizja publiczna (bez reklam), utrzymywana z dobrowolnych aportamentów.

"Xebungle" to jedna z wielu serii o gigantycznych robotach, jaką stworzył Yoshiyuki Tomino po sukcesie Gundama. Z założenia wysławiała porzuciła o brzydkich maszyn wojennych, ale w rzeczywistości przedstawia złożone związki między bohaterami.

W każdej "kawiarnianej" scenie z Kubo i Yoshiko Ueno widać też rozmaite gry wideo.

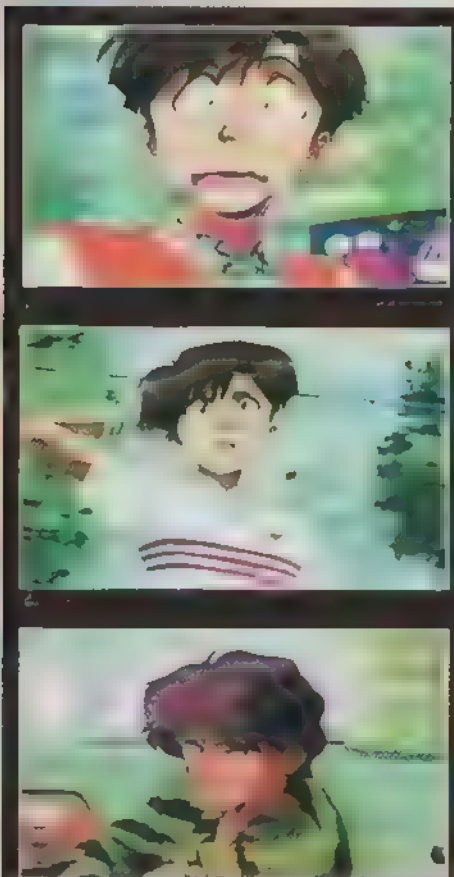
Seria gestów "Orzell Rekan Pantera", które wykonuje Miyoshi, jest łagodną kpinką z zachowania bohaterów "senia series", od ćwierćwiecza realizowanych przez wytwórnię Toei. Naszym skromnym zdaniem każdy fani, czekający aż przeciwnik skończy półminutowe "gesty przemiany", nigdy nie ogadał "Poszukawczy zaginionej ark".

"Zasadnicze pytania", sławiane przez Hino, jak dotąd nie znalazły właściwej odpowiedzi. Jeśli ktokolwiek wie coś na ten temat (pomiędzy, rzecz jasna, "Dzień tryfidów" i "Star Trek") niech napisze na adres naszej redakcji.

Sato odtwarza postać Garmy Zaviego, najmłodszego członka rodziny Zavi, pierwszego, który zginął w oryginalnej wersji "Kido senshi Gundam". Styl parodiuje wyraźnie potwora wozów, sensu wypowiedzi Tanaki, że Sato od lat chciała być "genialną artystką" (dodajmy także ilustratorkę). Postać na celuoidzie, którą maluje Kubo, to Ling Minmei śpiewająca ślicznotka z "Macross".

Pierwszy plakat w scenie przymiarek kostiumu Cobry pochodzi z jednego z trzech filmów kinowych zmontowanych z odcinków pewnej części serialu telewizyjnego "Gundam". Plakat reklamuje film fabularny "Zagład Japon" ("Nippon chinbotsu") według powieści fantastyczno-naukowej Sakyo Komatsua.

Postać Cobry "Dominique" z których mów Sato pochodzi z filmu "Space Adventure Cobra" tytułowe słowo skrócono do "Space Cobra". Tytułowy bohater filmu, który miał walczyć przed wojną podziemną, wymyślił samemu, schwytał go i zabrał, używając potężnej broni i prawie psychicznie go zdominował, walczył z nim do śmierci. W filmie "Space Adventure Cobra" z "trzech siostrzy" Hayakawa, która w pierwszej, we s



OTAKU NO VIDEO

mangi miała tatuaż na plecach wskazujący drogę do Bion. Ostatnie, Zagłady

Oto postaci we fragmentach z Komike (Comic Market), która udało się zidentyfikować (w porządku scenicznym): scena pierwsza Versailles no bara (Lady Oscar) Laah Sun, Char Aznable (oboje z Gundam), scena druga: Ultra Squad (z Jra Seven) Kishina Zavi (Gundam Kamen Rider Shocker Android, scena trzecia Olga (H no tor, czy "Feniks", ma sterszyk Osamu Tezuka) Gatchaman, scena czwarta Apollo Geist (Kamen Rider X), scena piąta Eeking (Ultra Seven) scena szósta Lchu Keiji Gavan

"Animage" to jedno z czterech głównych japońskich czasopism o anime. Wydawane przez Tokuma Shoten, swego czasu drukowało w odcinkach mangę "Kaze-no-tani-no Nausicaa" Hayao Miyazakiego

Skandal Lockheed/Marubeni to jeden z wielu skandali korupcyjnych gnębiących rządzącą Partię Liberalno-Demokratyczną. W tym konkretnym przypadku chodzi o aferę łapowniczą, w którą był zamieszany późniejszy premier, Kakuei Tanaka. Dla zatarcia śladów przestępstwa konserw Lockheed korzystał z pośrednictwa Marubeni Trading Company. Wyrok został wydany w zawieszeniu (niespodzianka!) a Tanaka mimo słabego zdrowia, ponownie wybrano do parlamentu, gdyż za pieniądze Lockheedów zrobił wiele dobrego dla wyborców z okręgu Niigata

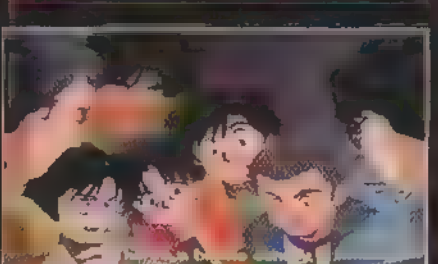
Hikaru Ichijo, Misa Hayase i Ling Minme to główni bohaterowie "Chojiku yosai Macross"

W mieszkaniu Kubo (w okresie post-otaku) można znaleźć następujące kasety video: "Mirai shonen Conan", "Ashita no Joe 1", "Ashita no Joe 2", "Battle Fever J" (film fabularny), "Getta Robo", "Suna no ufusuwa" ("Zamek z piasku"), także film fabularny kryminalny rozpowszechniany w Polsce w latach siedemdziesiątych "Bodon" "Blue X mas" Pakaty "Chojiku yosai Macross Ai obolemasuka" "Macross Do You Remember Love?" "Cellohiki no Goshu"

Ostatnia scena, w której Kubo i Tanaka postanawiają spać, stać się Otakings rozgrywa się na Kabukicho w tokijskiej dzielnicy Shinjuku, znanej z wielu klubów dla dorosłych

W GP z 1987 roku Kubo nosi szpilkę do krawata z emblematem oddziału Terran Defense z "Ultra Seven".

Kiedy Kubo ogląda Tokyo Otakuland przede



wszystkim widzi Taiyo no To (Wieża Słońca) latająca dziesięć kilometrów z skrzydłami Majnera Z Cyborga 009 i robota Robby'ego z amerykańskiego filmu science fiction pt "Zakazana planeta" ("The Forbidden Planet"). Dziesięć z przodu ekranu nosi kostium z "Magma tash".

Chiński asystent Kubo Shao Bai Long, mówi po japońsku z charakterystycznym chińskim akcentem Shampoo z "Ranma 1/2" China-san z "China san no yutsu" mają ten sam akcent

Wypadek "Nadashio" Chodzi o przypadkowe zatopienie japońskiego trawiera. Morskie Siły Samoobrony chciały za wszelką cenę zatopować swój udział w tej sprawie w obawie przed krytyką ze strony opinii publicznej. Dopiero zeznania i rozbitki sprawy że MSS przyznały się do winy

"Shon Hernandez" to (w jednej osobie) Shon Howe i Lea Hernandez. Wspomniana para, wraz z Craigiem Yorkiem (prawdziwa postać w tej scenie stanowiła "siłę napędową" firmy General Products JSA

"Akira Murayama" twierdzi że można wejść do studia mówiąc po prostu "Good morning". Chodzi o typowe powitanie japońskich pracowników przemysłu filmowego. Zwrotu "Ohayo goza masu" (dosłownie "Dobre rano") używa się bez względu na porę dnia, gdyż wcześniej zajęli twórcy zwłaszcza rysownicy, zwykle nie mają pojęcia która godzina.

Dziewczyny w scenie, w której Tanaka opisuje Misty May, pochodzą z gangu B-Ko z "Project A-Ko"

Postać Misty May jest totalną parodią Cutey Honey skrzyżowanej z Maho no tenshi Creamy Mami i Daicon IV Bunny Girl. Cutey Honey chyba nie trzeba przedstawiać. Creamy Mami to mała dziewczynka która dzięki magicznej różdżce staje się dorosłym aniołem. Reszta elementów to waracje Kenichu Sonodę "na temat" Bunny Girl z początkowej sekwencji "Daicon IV" (por. próbki "efektów" z "Otaku no Video" z 1982 roku). Posi King i Nega King to przekształcony King z telewizyjnego serialu "Fushigi no umi no Nadia" wyprodukowanego przez Gainax

Zdanie "Japonia może powiedzieć: nie!" pochodzi z wypowiedzi prawicowego polityka Shintaro Ishihary oraz szefa konserwu Sony, Akio Mority

Wyspa, na której powstał Tokyo Otakuland ma kształt emblematu Specjalnej Naukowej Agencji Badawczej z serii "Ultraman"

Kubo, Tanaka i Fukuhara używają FAB-1, czyli rosyjskiej lady Penelope Creighton Ward z angielskiego serialu laikowego "Thunderbirds". Ubrani są jak Susumu Kodai ("Uchu senkan Yamato"), Char Aznable i Laah Sun ("Kido senshi Gundam")

Dowcipy z Tokyo Otakuland: sama konstrukcja przypomina SDF-1 Macross ale jej ramiona to Nautilus i New Nautilus z "Fushigi no umi no Nadia" tytuł pochodzi z "Yushua ra deen" (jeszcze jedna pre-gundamowski cyk o gigantycznych robotach, autorstwa Yoshiyuki Tomino) a nogi z "Tetsujin 28go". Występujące postacie: Nadia i Jean, Lum, Captain Harlock, MAT (Monster Attack Team), agent z "Kaettekita Ultraman" (1971-72). Pojazdy: Moonlight SY3 z fabularnego filmu z Godzilla pt "Kaigu daishingeki", raketa z "Honneamise no tsubasa" oritsu uchugun Kkososeiki mospeada. Poza tym "Silent Mobius" Shurato "Mighty Jack" "Cyborg 009" "Crusher Alphin", Ormu z "Kaze



1985
GRAFFITI OF OTAKU GENERATION

1985: "Zoku (więcej) Otaku-no Video"

W pierwszej części Tanaka nosi tak sam fartuch jak Kyoko Otanashi z Ikko-kukan w "Maison Ikko-kukan"

Obie firmy wymienione przez Tanakę (produkujące garage kits) są prawdziwe ostatnio Inoue Arts zostało całkowicie zdominowane przez Kaiyodo

Dakko-chan to nadmuchiwana plastikowa laika popularna w Japonii na przełomie lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Można ją było przyczepić do ręki i wygadała jak karykatura Murzyna. W USA ochrzczono ją po prostu "Little Black Sambo"

Tytuł "Otaku-no mori" ("Las otaku") na liście telewizyjnego show "Waratte itomo" to parafraza nazwy "Manga no mori" ("Las mangi"), określającej sieć sklepów w Tokio i w okolicy. Pseudonim gościa programu, Yamori to łagodna kpina z jednego z najstarszych komików japońskiej telewizji, Tamori'ego.

Stadion Korakuen to jeden z głównych stadionów baseballowych w Tokio. Nazwa "Wonder Carnival" pochodzi od stworzonych przez Gainax targów "Wonder Festival", na których można kupić praktycznie wszystko, co jest związane z mangą i anime.

Walcz! Otaking

Pojedynczy cien wie się w ciemności
To Otaku - czarny symbol, który
pojawil się w tej chorej nowoczesności.
Kradnie w duchu
i przetrzymuje czyjąś wrażliwość
To jest praznacczenie, przed którym
nie ma ucieczki!

Ponad nieskończonym pustkowiem
biegnę w samotności za wszystkim tym, co jest we mnie wartościowe
obejmując nadzieję
niewidocznego tam w oddali świata

Jedyna rzecz, w którą wierzę, to rozżarzona namiętność
Stanę się dręczącą olchianią!
Nikt nie będzie w stanie zatrzymać
bicia mojego serca.

Pewnego dnia odnajdę prawdę o miłości.
Wszystko na tym świecie będzie moje

Jesteśmy złączeni razem przez przyjaźń
Nasze więzi są potężne.

Nie pozwolę, aby ktoś mnie zatrzymał!
(Nie pozwolę, aby ktoś mnie zatrzymał!)
Pójdę swoją drogą!
(Pójdę swoją drogą!)
Walcz! Walcz!
Walcz! Walcz!
Walcz! Otaking!

Porzucę tego, kogo kocham i będę biegał
z wiarą w świetlistą przyszłość
stawiając na nią wszystkie moje marzenia

Pot, który przesiąknął mojego t-shirta
to medal człowieka.
Nie powstrzymam swoich łez!
Nie zapomnę bicia
mojego powstrzymywanego serca!

Powstałem ponad dryfującym czasem i odrodzę się
nadejdzie czas, gdy
poznaję mnie jako Otaku

Zwiążę ze sobą mocno chwile mojej młodości

POWTOŹRZ REFREN #1

To moje przekonanie
pozostanie niezmienne na zawsze.
Nie będę odwracał się by spojrzeć do tyłu: to właśnie
znaczy bycie Otaku

Wyrzucę wszystko
z mojego życia.

Mój cel to świat!
(Mój cel to świat!)
Będę najlepszy
(Będę najlepszy!)
Walcz! Walcz!
Walcz! Walcz!
Walcz! Otaking!

Tatakae! Otaking

Yam ni ugomeku hitotsu no kage
Otaku sore wa yameru gendai ni tanyooshita
enokoku no shoochoo de aru.
Kokorohisoka ni shinobiyor
hito no kansai o washitsukamu
Sono sadame kara wa
dare mo nigerarenai no da!

Hatenaki kooya hitori
hitabashiru mono
mada minu seka haruka
kiboo idate

Shiniru mono wa tada hikaru joonetsu
Atsuku moetagiru ze!
Dare ni mo tomerarena
Kokoro no bit

Itsu no hi ka meguriau ai no shinjitsu.
Kono sekai no nani mo ka mo ore no mono

Yuujo de musubareta
Atsui kizuna yo.

Jama wa sasena!
(Jama wa sasena!)
Waga michi yuku ze
(Waga michi yuku ze!)
Tatakae Tatakae!
Tatakae Tatakae!
Tatakae! Otaking!

A suru hito o sutete kakenukeru mono
kagayaku mira shini
yume o tekushite.

T-shirt nurasi ase
otoko no kunshoo
Namida tomerarenai ze!
Tokimaki wasurenai ze!
Kokoro no refrain

Nagareyuku toki o koe umarekawaru sa
Otaku to yobareru tok ga
itsuka kuru

Seishun no shunkan o tsunagitomeu ze!

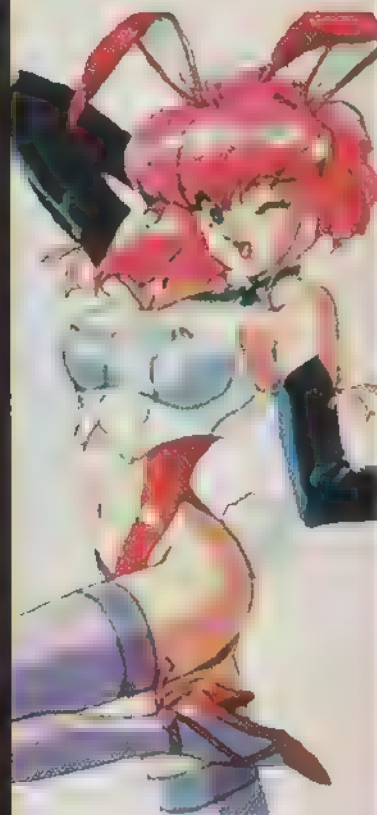
KURIKAESHI #1

Eien ni kawaranai
ore no shinnen
Furimuki wa shinai sore ga
otaku michi.

Unsei no nani mo ka mo
sutechimatta ze

Mezasu wa seka!
(Mezasu wa seka!)
I'll be the greatest man!
(I'll be the greatest man!)
Tatakae Tatakae!
Tatakae! Tatakae!
Tatakae! Otaking!

słowa: Kanda Yoshimi, muzyka: Tanaka Kohei
aranżacja: Fujiwara Ikuroo, wykonanie: Tsutaya Kooji



przebrany jest za Chara
Aznable'a z "Kido senshi
Gundam".

Kiedy Kubo mówi "Otakuland..
tak mi drogi..", parafrazę
wypowiedź p. pierwszego
kapitana kosmicznego okrętu
Yamato ("Uchu senkan
Yamato"), Juzo Okity. Kiedy
Yamato wracał z dziewiętego
rejsu na łożysko umierający na
chorobę popromienną Okita
jęknął: "Ziemia, tak droga
mi".

Mostek dowodzenia w Tokyo
Otakuland to mostek kapitański
z Yamato. Selo nosi ubranie
które Electra nosiła w ostatnich
pięciu odcinkach serii
"Fushigi no umi-no Nadia".

Otakuland zmienia się w statek
kosmiczny z "Magma taishi",
wyposażony dodatkowo
w świder obowy łodzi
podwodnej z fabularnego
filmu "Katai gunkan"
wyprodukowanego przez
wytwórnię Toho i Tsuburaya

Produced w 1964 roku

"Extrium" to główny statek z "Top o nerare
Gunbuster" (produkcja - oczywiście - Gaiyax)

Tłumaczenie i opracowanie
Mariusz Turowski
Witold Nowakowski

Produkcja: Gainax
Reżyseria: Takeshi Mori
Chara design: Kenichi Sonoda
Subtitles: 1993 AnimEigo

no tan no Nausicaa" Macross Valkyrie, Meve
("Kaze-no tan-no Nausicaa") i sama Nausicaa,
naukowy Specjalny Agent Badawczy (z
Ultramana), "Gatchaman" Saotome Lab ("Getta
Robo
i Exeion.

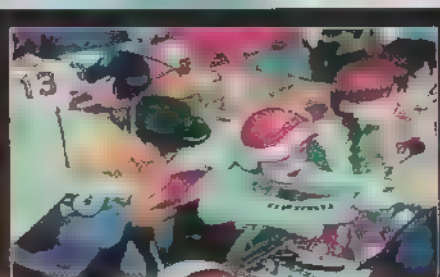
Przesyłka datowana na 13 września 1999 to
odniesienie do angielskiego serialu "Kosmos
1999" ("Space: 1999") Gerry'ego Andersona.
W tym właśnie dniu eksplozja nuklearna wyrzuciła
Księżyc z orbity okołoziemskiej (od tej sceny w
"Otaku-no Video" do końca filmu także nie widac
księżycal).

W epilogu pada nazwa tokijskiej dzielnicy
Edogawa. Mowa o niej tylko dlatego, że w jej
obrębie mieszczą się zagrożone zagładą Harumi
i Urayasu

W Urayasu City (Urayasu-shi) pobudowano tokijski
Disneyland

Łódź podwodna, na której płyną Kubo Tanaka
to ta sama, którą użyto w filmie "Zagłada Japonii"
("Nippon chibotsu")

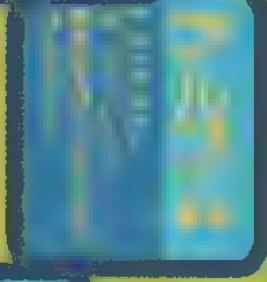
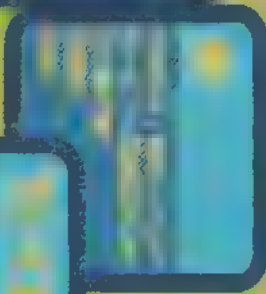
Ubranie Kubo to kosmiczny kombinezon Susumu
Kodai z "Uchu senkan Yamato", zaś Tanaka



e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

Znana ińska Kerosa

Wzrosła Nutracja tyj, ank et n iel w g, ty t r d a n
wy osowaem jedną mię nazwisko Antek Bieckowski. Numer
360 Nagroda komple okladek na kasety magnetyczne z
postaciami z serialu "DRAGON BALL".
Chy je dobrze trafi le m g d y z Antek p sze, że jego u bionym tworzą
jed Akira Toriyama. Gra L ar, e (i kawe le s ów przy dzie w
nawojnym m os d c u ?



MANGA

oryginalne komiksy japońskie
najlepszych rysowników:
Evangelion,
A-a, Megamisama!,
Ranma 1/2,
Saint Selya

CZASOPISMA

czasopisma manga i anime
Shonen Jump, Shonen Champion,
Shonen Magazine, Shonen Thunder,
Animedia,
Animage

KSIĄZKI

książki o kulturze, historii
Japonii, po polsku
w językach europejskich

PLAKATY

Sailor Moon, Akira,
Evangelion,
Dr. My Goddess,
Ghost in the Shell,
Dragon Ball,
Rurouni Kenshin

ALBUMY

artbooki
Sailor Moon,
Neon Genesis Evangelion,
Akira

MODELE

Kido senshi Gundam,
Kaze-no-tani-no Nausicaä,
Daikoku Gamera, Lupin II,
Street Fighter

PON 9-20

CZYNNE

WTO-PT
9-17

MANGA ZYN

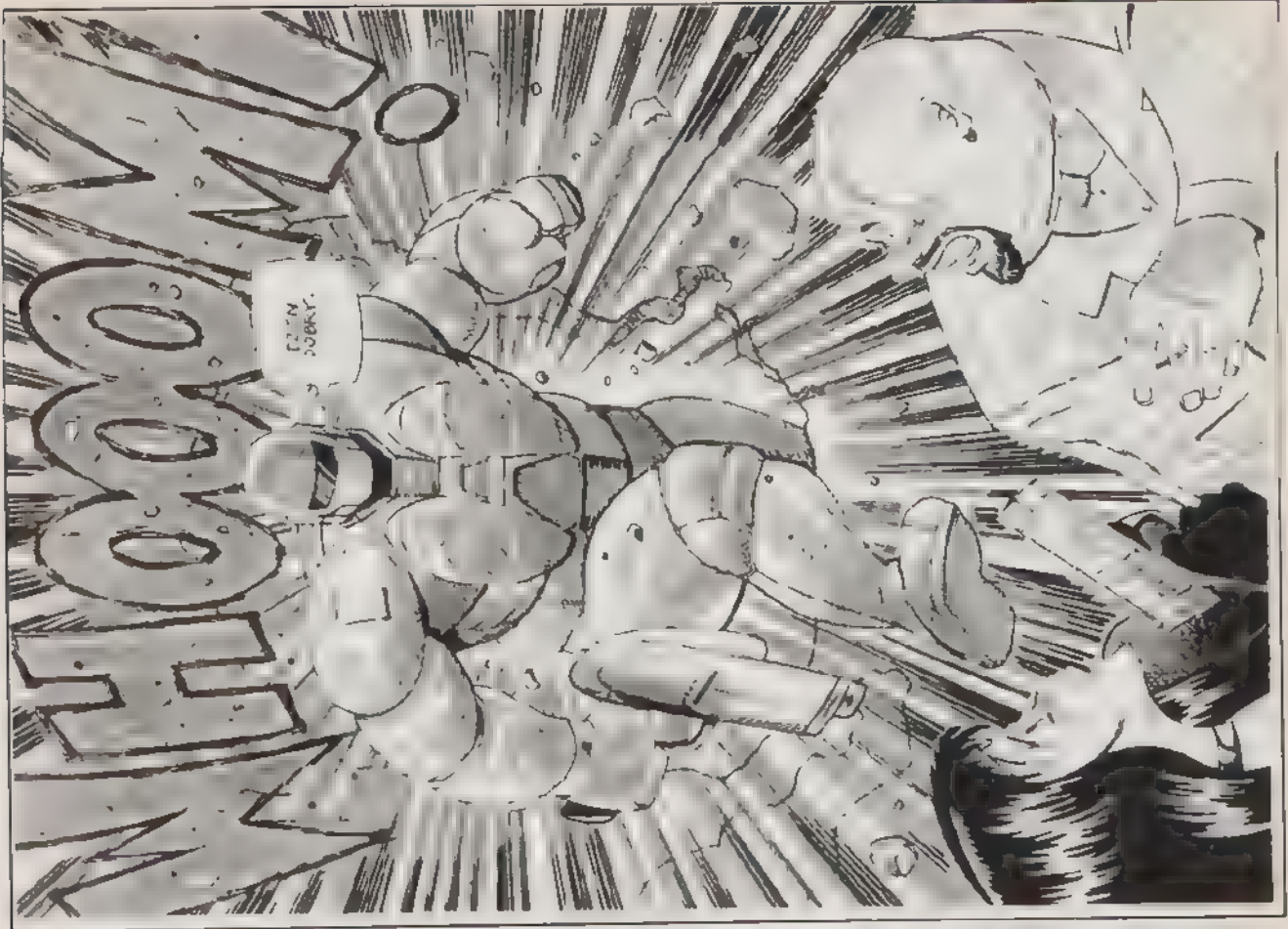
Integraal Multimedia s.c.

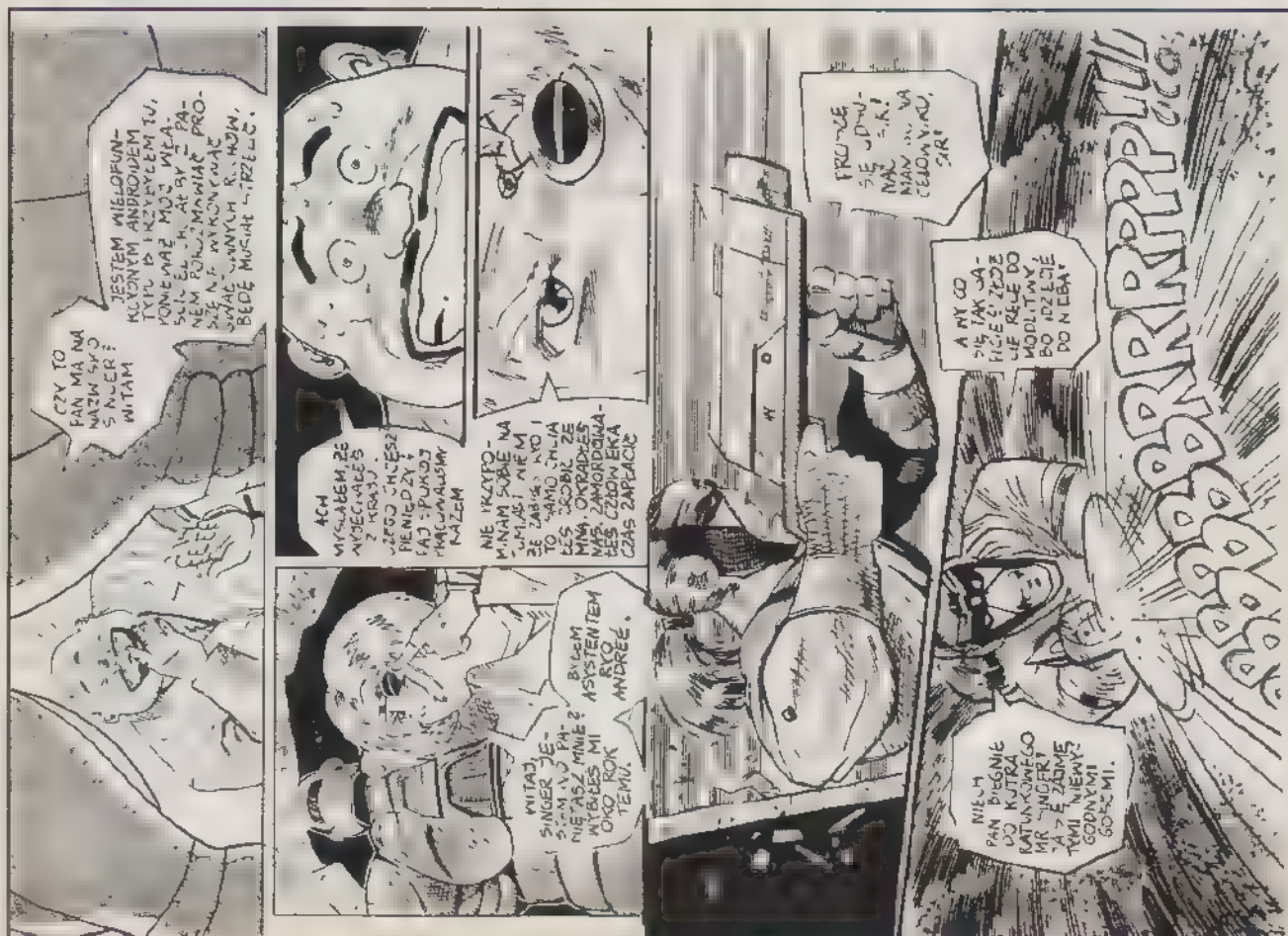
Biuro Handlowe:
Grottgera 9 m. 3
00-785 Warszawa



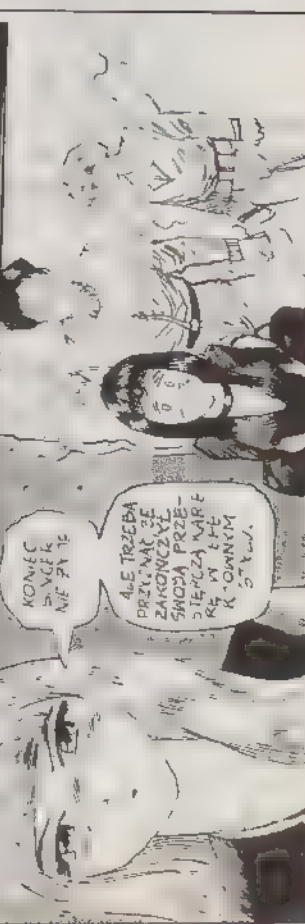
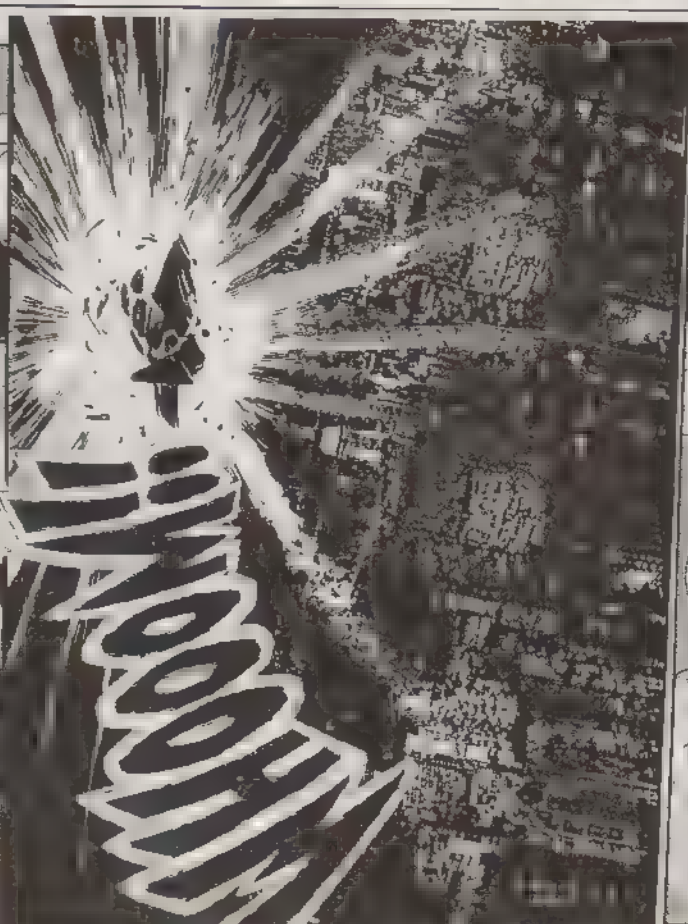
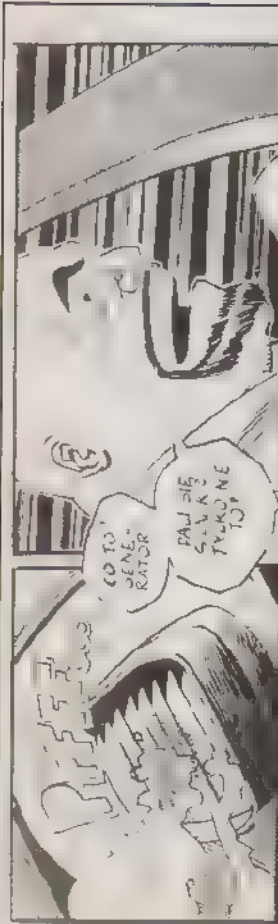
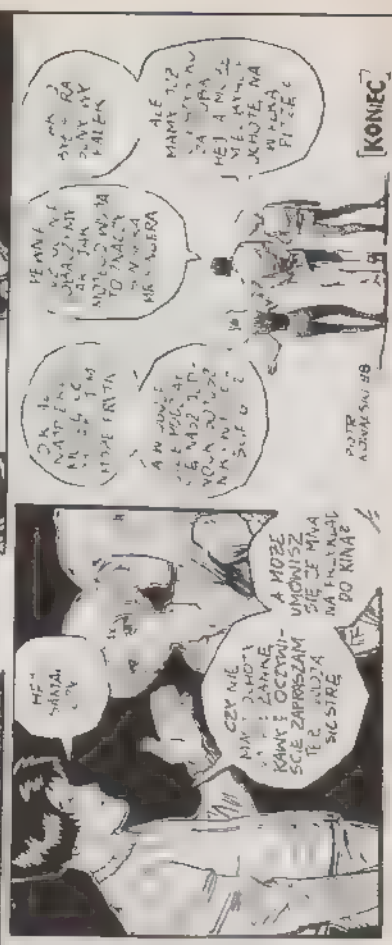
(22) 845 90 651 2544

日本まんが古本店









WYWIAD



Od lewej: Roland Emmerich (reżyser), Shinya Tsukushi (producent), Ken Watanabe (aktor)

GODZILLA

T Amerykanie w końcu doczekali się swojego Godzilla. Ich sen o zemście za atak na Pearl Harbor z roku 1941, który zniszczył miasta Nagasaki i Hiroszimę, stał się rzeczywistością. W końcu, by dowiedzieć się, jak wyglądałaby ta wersja, amerykańscy twórcy stworzyli własną, wyidealizowaną wersję.

W niedawno swiadczeniach scenariuszistów, którzy postanowili podjąć temat, widać, że nie chcą powtórzyć błędów poprzedników. Nie chcą powtórzyć błędów, które popełnili twórcy poprzednich wersji. W końcu, by dowiedzieć się, jak wyglądałaby ta wersja, amerykańscy twórcy stworzyli własną, wyidealizowaną wersję.



dokonał
krokw
strach
tylko
spacera
miesz
nie pow
ulicy. G
ameryk
sił zbro
nie kie
odstrze
zaczyn
WYKSI
JAKO
ZOBAC

do ciep
determi
przyliz
narodzi
zaświ
na całym



naszego
311 roku
tem Wydz
Nihon Un
w Tokio. Pr
marzysia



militaryst
ciwami i
y korzy
stała



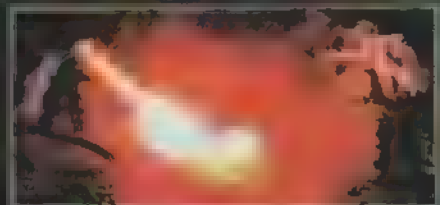


Ship "karyk" widzów na planie "Złoty wiek potwory" (16), potwory (od lewej: z przewy) - Motora (larwa), Roden, Sotaga (baga), Chidori, Goro, Akira, Angara, Goro, Sotaga, Honda (właściwie), ludzie od lewej: Tetsu Arizawa (SFX), Masahiro Honda.

Harbour, a na Midway skończył. Rok 1954 przyniósł mu pomysł, który rozstawił jego nazwisko jak świat długi i szeroki. Obudzony wyobraźnią reżysera i wybuchami jądrowymi pojawił się Godzilla i rozpoczął triumfalny pochód przez ekrany kin (w sumie amerykańska wersja jest dwudziestą trzecią pozycją z Godzillą w roli



główniej). Przez wiele lat Honda i jego stałe rozrastająca się menażeria nie miały konkurencji na "potwornym" rynku. Przez pewien czas zagrożeniem dla TOHO stał się produkt wytwórni DAIEI, a mianowicie napędzany odrzutowymi silnikami żółt Gamera (jeden z filmów o przygodach Gamera był swego czasu wyświetlany



w Polsce i osobicie się dziwić, że kiedykolwiek próbowano go porównywać z Godzillą) (Eeeefi wspomnienia... - dop. Jedi). Po latach świetności (1954-1989), ostatnim filmem Hondy był (mający zapoczątkować nową formę japońskiego SF) "Szerokość geograficzna zero". Był to jubileuszowy, dwudziesty film TOHO z serii "potworzastych", noszących w Japonii nazwę "kaiju eiga". W tym też okresie Inoshiro Honda współpracował z Eiji Tsubaraya, który wcielił w



życie wszystkie stworzy wymyślone przez siebie samego lub przez Hondę. Po 1970 roku Godzillą zajął się reżyser Honda Jun Fukuda, dopuszczając Hondę przed kamerą, tylko przy filmie "Terror

Inoshiro Honda był długim przyjacielem systemu "cesarza". Akiry Kurosawy (miesiąc już nie żyjącego - naczelny obdłacił obszerny artykuł (skarżył się na dopraczelny). Honda zmarł 26 lutego 1993 roku w Tokio.

Z ekipy odpowiedzialnej za Godzillę nie żyją również Eiji Tsubaraya

Tomoyuki Tanaka, będący producentem obu serii "Godzill". Charakterystykę "kroka" spróbuję przeprowadzić na zasadzie, na jakie prezentuje się obecne postacie z mangi i anime.

Data i miejsce narodzin: Rok 1954, wyspa Logos. Godzill obudził się i przeszedł mutację po próbach wybuchów bomb wodorowych. Na dzień dobry zatopili japońskie statki wojenne, a potem ruszył na zwiędzanie Japonii.

Ojciec: Inoshiro Honda (reżyser i scenarzysta); Eiji Tsubaraya (FX); Tomoyuki Tanaka (producent); Haruo Nakajima (mówiący ogólnie śledził w środku Godzilli).

Galunek: nie wyjaśniono do końca, czym naprawdę jest Godzill. Ten klasyczny i jedyny prawdziwy naturalnie. Teoria jest kilka. Odbiła być krzyżówką tyranozaura ze stegozaurami, zamrożona na młoty lat, przywrócona do życia ze skutkiem promieniowania radioaktywnego. Inna wersja mówi, że Godzill to było dinozaura zwanego godzillozaurami, zmutowanym przez powyższe promieniowanie. Ta wersja uznawana jest za obowiązującą.

Kolor: Konia z rzedem temu kto określi to jednoznacznie. Popatrzcie na zdjęcia i osądźcie sami.

Wysokość wagi: Godzill rosił i to nie jest żart. Nasza gwiazda w miarę upływu lat potężniała. Było to prawdopodobnie spowodowane rozwojem budownictwa w Japonii i coraz wyższymi wieżowcami. "Kroki" aby sprostać stawianym przed nim problemami rosi razem z nami. Tak potwór miał rozmiar:

pięćdziesiąt metrów: wysokości dwadzieścia tysięcy ton wagi w latach 1954-75;

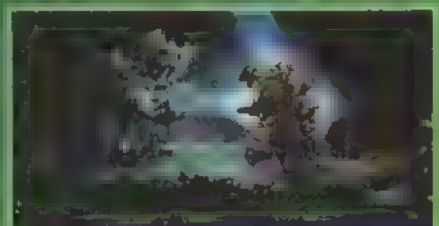
osiemdziesiąt cztery metry wysokości pięćdziesiąt tysięcy ton wagi w latach 1984-89;

sto metrów wysokości/szesćdziesiąt tysięcy ton wagi w latach 1991-95;

Jako ciekawostka - ogon nie nadążał za "krokiem" i miał stałe sto czterdzięć metrów długości.

bron "kroka": oczywiście ta defensywna - to łapy, zęby, pazury i ogon. Daleki zasięg, to poprzedzony świeceniem płyt grzebielowych (grzebienia) radioaktywny oddech, możliwość uderzeń energetycznych i wyzwalania pól elektrycznych lub magnetycznych, skażenia wszystkiego co miało kontakt z jego skórą lub krwią.

Pożywienie: dementując kretynskie



plotki o tym, że Godzill jest ludojadem wyjaśniamy: Godzill - ad i nie je ludzi. Jako gadzina radioaktywny żywi się energią jądrową lub wysokim napięciem.

Pochodzenie imienia: wątpliwe, żeby takim problemem zwracał sobie głowę japończyk. Jak zawsze Amerykanie musieli postawić kropkę nad "i" i wywieśli imię kroka od dwóch słów: gonila (goryll) i kupa (potwór, lub wąż, lub).

Uroda, mimo sywetki typowej dla dinozaura Godzill nie zatracił nie z japońskich mitycznych smoków. Pielęgnię do środowiska wyjątkowo jest mieszkańcem. "Pszczół" naszego gwiazdora został podobno zapożyczony z krolującego na lok jskim targowisku owoców morza - boga powłoka opiekującego się rybnymi rybakami.

Głos: ciekawostka ujawniona przy okazji knota amerykańskiego filmu (1954) "Godzill" japończyk (czyli nie do dotychczas w tajemnicy. Głos stworzył nie tylko nie jest wósem pozornym smokiem lokomotywy ani smokiem okretowym. Nie jest to również skrzyp żardzewiającej bramy. Jest to po prostu dzwonek, rozstrzelone molonczek.

Prześ edmy życie i karierę Godzill na podstawie jego filmografii. A nie każdy gwiazdor jest w stanie pochwalić się taką ilością głównych ról. Nie będę wspominał o mutacjach, jak e przedstawiały filmy za oceanem, gdzie na ogół dodawano do obsady jakiegoś "długonosego" Amerykanina. Ponadto na ogół w beznadziejny sposób odzwidano tytuł Trzymamy się klasyki (lub tytułów pod jakimi filmy ukazywały się w Polsce).

W 1954 r. w filmie "Godzill" ("Gopra") obudzony i zmutowany przebiegił jak bany przez Tokio, ten miał ambicje dzieła antywojennego, ukazującego alegorycznie do czego może doprowadzić użycie broni jądrowej. W sumie spełniał te zadania. Ponadto mimo techniki czarno białych zdjęć naprawdę oddziaływał na wyobraźnię widza. Film



Nawet gdy był czarno-biały, od razu wyglądał na "wielkiego potwora".



...y się śmiercią potwora. Nie, to nie jest życzenie. Godzilla zgnął! - to dosyć jedyńywie rozebrany na części pierwsze. Przy okazji kaniero wybrał również proci. Serizawa odkrywca broni mogącej wydziać i odbić z obiektu ataku ten. Uznając, że ludzkość nie powinna dysponować taką bronią, popań!



W 1955 rola w filmie "yakušu" na ekranie pojawił się tajemniczy stwór, bliźniak zabitego rok wcześniej Godzilla. Dodatkowo towarzyszył mu Anglas - który był późniejszym kumpiem "króla". Tym razem to dzwne stworzenie zostało przywołane lodem i zmrożone. Wielbic Godzilla odetchnęli pełną pierśią. Zły chło wrócił do miasta - już w siedem lat potem star się z King Kongiem w filmie "King Kong tai Gojira".

W roku 1964 Godzilla musiał się zmierzyć z kolejnym pupilkim Eij Tsubarai gigantyczną Gmą Mothra w filmie "Mosura tai Gojira". Wprawdzie "król" sągł ome, uziemił, ale dwie laty Mothra dał mu w koncie radę.

Rok 1964 zaowocował również prawdziwą perlią (film "San-daika, u chikyu saider-no daikessen") w rodzinie "Gojira". Przygłowa bestia żywcem wyjęta z mitologii Wschodu miała na imię Ghidra i była typowym czarnym charakterem. W dodatku kosmicznym. Ziemski team Godzilla, Mothra i Hedorah (atajaca monstrum z rodowodem pierodaktyla) złoł rzu okolicie podwójnego ognia - dostał w kosmos.

...potkali się w rok później na planie "Inwazji potworów" ("Kaiju daisensu"). Tym razem Ghidra dostała bity naigierze na planecie A, a potem na Ziemi.

W 1966 roku Godzilla nieco kulturalnie pozdawił w filmie "Ebirah" - z głębin Nankai-no daiketto.



Huffey, it's a boy (dlaczego po angielsku?) ryczał radośnie "król" w 1967 roku po urodzinach Miny, czyli własnego syna na planie "Syna Godzilla" ("Gojira-no musuko").

Maj Minya w towarzyszywie kilku innych przyrzedot tatusia dał popis już po roku w filmie "Kaiju soshingeki", gdy na

drodze ponownie stanęła im Ghidra.

Powstał w 1969 roku film "Ali-kaiju daishingeki" nie grzeszył niestety oryginalnością, bo stanowił po prostu zlepek dotychczasowych produkcji.

W tym miejscu swoją działalność zakończył Hiroshi Honda. Już "Ebirah" i "Syn Godzilla" nie były jego filmami, ale od tej pory reżyserzy uznawali się podobnie jak przeciwnicy Godzilla. To znaczy częściej niż częściej.

W 1971 roku "król" w obronie Ziemi (złagodził mu się na starość) zmierzył się z powstałą z brudów i zanieczyszczeń Hedorą - "Godzilla kontra Hedorah" ("Gojira tai Hedorah").

W rok potem, przy pomocy Anglisa, przepędził z naszej planety Gigan i pomagającą mu Ghidre - "Godzilla kontra Gigan" ("Gojira tai Gigan").

W roku 1973 Godzilla pomógł supercyborgowi Jet Jaguarowi w walce z wysłanym podziemnego królestwa Seapoli, Megalonem ("Gojira tai

W latach 1974-75 na planie dwóch filmów: "Terror Mechagodzilla" ("Gojira tai Mekagojira") i "Powrót Mechagodzilla" ("Mekagojira-no gyakushu"). "król" wręczając dostał gośnego jego talentu przeciwnika - Mechagodzilla. Przy pomocy mitycznego potwora King Seesara dwa razy rozbił robotę na części. W drugiej części po raz ostatni za kamerą stał Hiroshi Honda.

Potem Godzilla miał odwieść lat przerwy i po powrocie na ekranie niewyrażnie coś mu się pomieszało. W trzydziestolecie swojego powstania znowu zaczął rozrabiać, tywał smutny, ponownie jak przed laty, brzmiał po prostu Gojira.

W 1980 roku powstał "Gojira tai Bioranta", gdzie przeciwnikiem potwora jest mutant skrzyżowany z DNA rozy, zmanie córki naukowca i Godzilla (?)

Rok 1991 ponownie zaowocował pojedynkiem Godzilla i Ghidry w filmie "Godzilla kontra King Ghidra" ("Gojira vs King Ghidorah"). Tym razem historia stanęła na głowie, bo po tym jak Godzilla kłwał jeden z łbów Ghidry, ludzie zastąpili go przesłaniami mechanicznymi, tworząc ze smoka cyborga. Moim zdaniem Ghidra przywróła na

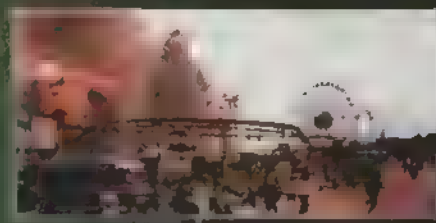
Kolejnymi przeciwnikami Godzilla były

W 1992 roku Mothra wspomaganą przez swojego bliźniaka z ciemnej strony mocy Bathrę ("Gojira tai Mosura").

W 1993 na arenę powrócił Mechagodzilla, natomiast Godzilla po raz drugi dostała do kompanii synka ("Gojira vs Mechagojira"). W 1994 mały Minya urosł i stał się Juniorem, by w rok z nim dołożyć Kosmicznej Godzilla ("Gojira vs Space Gojira").

Nowym bohaterem w tym filmie był robot Mogera - cyki zakończył film z 1995 roku "Gojira tai Destroyah". Godzilla trafił na swego. Był film Destroyah, czyli zmutowana forma życia posiadająca zdolności broni, która zabiła Gozillę w 1954 roku. Z braku buntu w organizmie "król" po raz drugi (w Japonii) pożegnał się z życiem. Jego syn ocalał, ale mimo to nie kontynuowano tego wątku. TOHO postawiło na Mothre.

Rok 1998 miał się stać przełomem i ponownym rebootem "króla potworów". Co z tego wyszło - sporo z was widziało. Godzilla zmutował chyba nieco za bardzo. Amerykanie potraktowali wizerunek japońskiego stwora z balansującą na granicy bezczelności nonszalancją. Nie negując że stworzyli (pod względem dynamiki) imponujące widowisko. Odpowiedzialny za efekty FX Patrick Tatopoulos stanął na wysokości zadania. Atak śmigłowców w kanionach ulic Nowego Jorku pównień przejsć do historii gatunku... Tylko dlaczego to coś stanowiące skrzyżowanie Spielbergowskiego tyranozaura i przerosniętego Obcego ("Alien") nazwano Godzilla. Nawet jej ryk, mimo że



zbliżony do pierwowzoru, znacznie się różni od oryginału. made in TOHO. Jedynym wytłumaczeniem jest tu chyba potrzeba komercyjnego (tym samym ułatwionego) sprzedania produktu. Na film o takim tytule pociągają tabuny przedstawicieli kilku pokoleń. Najmłodszych być może to zadowolili, a starszych pozostawił zaprawiony nostalgiami smak. Z różnych powodów... No bo kto to widział, żeby Godzilla zaplatał się w liny mostu. Albo żeby go zabili kilkoma małymi raketami. Jedynym pocieszeniem było dla mnie zaangażowanie Jeana Reno, aktora, który jako jedyny w tym filmie "gra", a nie ograniczał się do klepania pisanych na kolanach dialogów.

Koniec z obadzeniem. Tym bardziej, że Matthew Broderick (główna rola męska) podpisał kontrakt, który sugeruje powołanie jeszcze co najmniej dwóch filmów z Godzillą. A ja (z bólem) podprepczę na nie grzeszenie przywołanieli magla imienia Króla Potworów.



Jak widać na przestrzał ten "twór" Godzilla? Uległa całkiem poważnym zmianom.



...iś Okawura (reżyseria) wyjaśnił Destroyahowi jak dobić Gozillę.

Dnia 19 września w warszawskim klubie "Stodola" odbyła się pierwsza w Polsce impreza w całość poświęcona tematowi Sailor Moon. Co prawda na Salorkach się nie skończyło i w praktyce każdy fan mang anime mógł znaleźć na tej imprezie interesujące go gadzety, lecz mottem przewodnim tego wydarzenia była przede wszystkim promocja spolszczonego anime - Sailor Moon Super S the Movie. A jak było zapytacie?

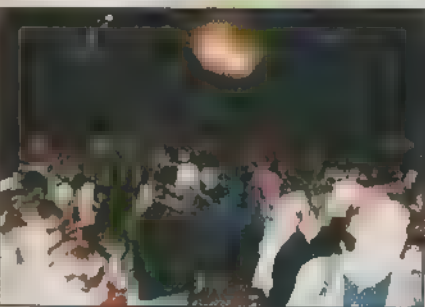
Pierwszy szok przeżyliśmy, gdy tylko na horyzoncie ukazał się cel naszej podróży. Takiej ilości fanów nie spodziewał się NIKT, ani organizatorzy, ani przybyli uczestnicy, ani miłośnicy ochrony obsłaniający wejście. Końca ogonka nie było widać (ostatni raz widziałem



Nasz aparat był bezwzględny - wytopił wszystkie atrakcje imprezy...

takie w latach 80 i), to było doprawdy nieprawdopodobne. Udało nam się jakoś dostać do środka, na szczęście nikt nie robił z tym większych problemów. Kłopoty natomiast pojawiły się trochę później, po upływie kilku godzin, gdy wewnątrz była już nadplanowa ilość osób (prawie 2 tysiące!), a mimo to kolejka oczekujących niewiele się zmniejszyła - wrócić stało się jasne, że wszyscy nie zdołają dostać się do środka - szkoda... Gdy piszę te słowa minęły prawie dwa tygodnie od imprezy, a do redakcji nadal przychodzą stopy listów od rozgoryczonych fanów, którym nie udało się wejść do środka.

Natomiast wewnątrz panowała bardzo sympatyczna atmosfera, fani byli wszędzie, a co znamienne - wokół aż roło się od wszelkiego rodzaju przebrańców postaci ze świata Sailor Moon. Starałem się być wszędzie, ale niestety szybko doszliśmy do wniosku, że nasze ręczne leporterki nie podążają siłą rzeczy nie zdążyliśmy ogarnąć wszystkich ważnych wydarzeń zaplanowanych na ten dzień. Na szczęście (!?) organizatorzy mieli podobne problemy, a zatem byliśmy kwitami. Mówiąc jednak poważnie - fakt, że brałmy udział w jednej z przemianowych dla rozwoju rynku mangowego w Polsce imprezie, zdaliśmy sobie sprawę dopiero wtedy, gdy już było po wszystkim. Gdy wieczorkiem, jeszcze tego samego dnia w spokoju zasiadłem w swoim wygodnym fotelu i w końcu dotarły do mojego sponiewieranego i acz szczęśliwego umysłu wszystkie wspomnienia z zakończonej przed kilkoma godzinami imprezy - trafił we mnie poron (Alfred się zaszczyga, że tym razem, to naprawdę nie jego wina... fakt) - jeśli następna impreza spod znaku Salorki będzie się cieszyła TAK wielkim powodzeniem (a mam szczerą nadzieję, że tak właśnie będzie), trzeba będzie poważnie zastanowić się nad kolejną organizacją tego przedsięwzięcia. Marzeniem byłoby zobaczyć, że



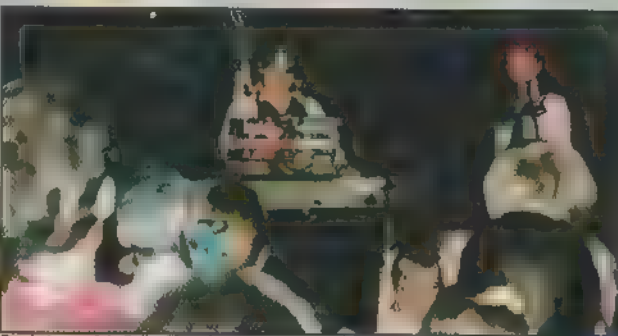
Dzień z Sailor Moon

WSZYSCY dobrze się bawili nie ma nikogo, kto musiałby odejść z kwitkiem, no, może poza wystawną kami Królestwa Ciemności eee Ciemności chciałem powiedzieć...)

Ci wszyscy natomiast którym udało się wdrzeć do środka mieli okazję zakosztować wielu miłych wrażeń. Wokół roło się od wspaniałych fanów i ślicznych fanek również ślicznych Salorek.

Wszędzie wokół stoiska obłożone były oryginalnymi mangami, plakatami, płytami, wieloma, wezma innym gadzetami przywiezionym wprost z samej Japonii było w czym wybierać, ale nie było czym płacić (haha no cóż, mangamania to kosztowne hobby, także ze względów zdrowotnych). Wszędzie wokół stoiska obłożone były oryginalnymi mangami, plakatami, płytami, wieloma, wezma innym gadzetami przywiezionym wprost z samej Japonii było w czym wybierać, ale nie było czym płacić (haha no cóż, mangamania to kosztowne hobby, także ze względów zdrowotnych).

gdyż zdarzyło się, że niektóre osoby pod naciskiem tłumów nie wytrzymały i najwyczejniej w świecie mdlały. Czyżby Królestwo Ciemności odważyło się kraść fanom energię życiową?!



Przebieg z seriiu Sailor Moon brzmiał na koncercie nie gorzej niż w oryginale

osobście przeprowadzę dochodzenie w tej sprawie, możecie być pewni! Alfred! Przynieś mojego gumowego kurczaka na wrotkach!

Stoiska z mangowym gadzetami nie były oczywiście jedyną rozrywką na tej imprezie, było tego po wiele więcej: konkursy, koncert, smakowanie specjalów kuchni japońskiej, (szkoda, że zabrakło pokazu origami) i przede wszystkim - tłum fanów.

Mimo wszystko jestem pod wrażeniem tych, którzy mimo niespodziewanego nawału pracy nie dali za wygraną - osoby prowadzące konkurs władzy najciekawszego stroju, osoby niewolące, a czuwające nad bardzo istotnymi elementami całego przedsięwzięcia - trudno wymienić wszystkich ale z pewnością należy im wszystkim podziękować, gdyż to właśnie dzięki ich staraniom impreza ta doszła do skutku.

O tym, co działo się w środku mówić dalej nie będę, gdyż zrobił to za mnie autorzy kolejnych sprawozdań umieszczonych pod tym tekstem. Chcę tylko zaznaczyć, że było nam naprawdę miło i z pewnością spotkamy się na jeszcze wielkich mangowych imprezach. Polscy fani mang i anime należą do najwspanialszych ludzi na świecie.



Konkurs wiedzy Sailor Moon - uczestników było bardzo wielu

Jesteśmy szczęśliwi, że możemy być z Wami. Do zobaczenia.

Mr Jed

KRÓTKA IMPRESJA - czyli O DNIU SAILOR MOON SŁÓW KILKA...

Rzadko kiedy się zdarza, by jedno wydarzenie zgromadziło tak wiele osób zadowolonych z imprezy i zatamanych tym, że może się tylko jej przyglądać. Mówiąc między nami - po raz pierwszy miałem wyrzuty sumienia, że mogłem wejść bez kolejki. Nie do końca jestem pewien, czy na moim miejscu nie powinna się znaleźć jakaś dziesięć latka z wypiskami na buzi, ściskająca pod pachą wypracowany mundurek swojej ulubionej Sailor.

Przyznaję się bez bicia. Impreza swoim rozmiarem przerosła moje najśmielsze

oczekiwania. Jako mieszkaniec Gdyni uważałem, że "Świat Mang" może pod względem ilości uczestników stanowić wzorcowe, ale wygląda na to, że możemy u czardziejek jedynie terminować. Jasne, że jak to zapewne zauważyliście, "ortodoksyjnych" mango animowców, trudno

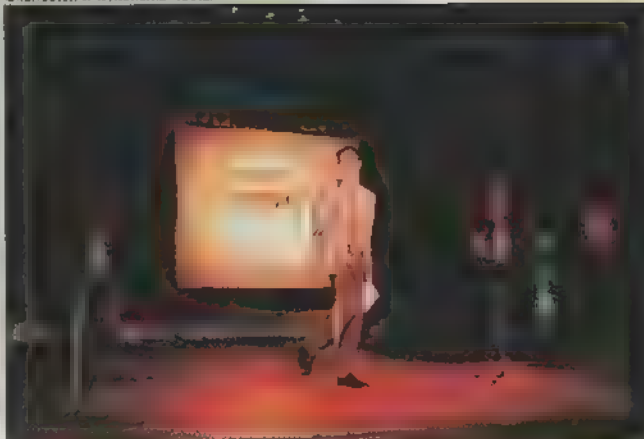


Ukazało się, że organizatorzy nie przewidzieli aż tak dużego zainteresowania

porównywać te dwie imprezy. Ale wracamy do warszawskiej "Stodoli" - obiegających ją tłumów jak już wspominałem - imponujący rozmiar. Szkoda tylko, że jak mi się wydaje - niezamierzony. Odnoszę wrażenie, że organizatorzy (paluchem nie pokazuje kto, bo i tak wszyscy wiedzą) patrzyli na rosnącą i nękającą na horyzoncie kłębkę z

równym osłupianiem jak zaproszeni goście. Nie chcę ganić... Chwała wszystkim, którzy pokazali, że grono w bicia! japońskie, kreski to nie kilku zapaleńców, ale całkiem sobie spory tłumek, którego "Stodoła" nie była w stanie strawić. Intencje organizatorów z założenia były pewnie słuszne. Lokal mógł pomieścić w porywach do dwóch tysięcy osób. Liczba, wydawałoby się astronomiczna. Pytanie brzmi: czy to wina, że Sandomaniaków przyszło prawie dwa razy tyle? Niby niczyja ale obawiam się, że grono fanów zamknęło się jedynie obliczając stojąc przed zamkniętymi (i pilnie strzeżonymi) drzwiami nie

Charleston w wykonaniu Roota.



będzie rozliczać intencji, a jedynie fakty. A fakt jest jeden... sporo osób, które pofatygowali się na święto Sailorów z całej Polski nie miało szansy nawet pocatować kłami (ochrona nie pozwalała - wiadomo - kłamać rzecz nabyła).

Ganić nie chciałem a czy chwała? W sumie tak "Planet Manga" decydując się na wydanie "Sailor Moon S" na kasetach ryzykowała. Ryzyko było tylko to krok pierwszy i nie każdy ubierał się w ten rynek. Wyłom chyba nie był bo jak zauważyłem na zapleczu nim doszło do krótkiej konferencji z wydawcami premierowych kaset w sprzedaży zabrakło. Mam nadzieję, że ten fakt spowoduje, iż na rynku ukąsą się kolejne kasety w języku polskim. Co do samego "Dnia" i jego uczestników. Kochani! Wszyscy którzy zdołaliście się wcisnąć i Wy, którzy zostaliście na zewnątrz. Dzękuję po staropolsku nisko czapką do kolan i równie nisko po japońsku. Dzękuję Wam możemy jako redakcja spoglądać chyba nieco jaśniej w przyszłość. Tak naprawdę sukces tej imprezy, bo był to niewątpliwie sukces mimo niedociągnięć to Wy i tylko Wy. Przekrój wieku gości był naprawdę imponujący. Podobnie jak wiedza uczestników konkursu na temat Usagi i jej koleżanek. Równie gorąco dzękuję wszystkim, którzy przyszli na imprezę w sailorowych strojach. Dzięki Wam kolorysta sali przekroczył granicę tęczy. Kiedy ten tekst ujrzy światło dzienne, będzie to już zapewne przysłowiowa

przyszłość coś większego? Mowa o roku i naturalnie (Ha! Łudowa! Ha! Łudowa! dop Jedi). Mogę jedynie żywić nadzieję, że rodzice, którzy tłumnie przybyli ze swymi pociechami, nie potraktują "Stodoły" według zasady "ze drugą raz się nabrać nie dadzą" (były niestety i takie głosy).

To tyle na szybko. Do następnego razu, mam nadzieję, w co najmniej takim samym gronie.

Darek Styrna

Okey każdy z Was na 200% zna potęgę Księżycy, a właściwie to potęgę i magiczną moc serii "Sailor Moon". Dlatego zapewne obul Wam się o uszy fakt odbycia się 19 września imprezy w Warszawskim klubie "Stodoła" poświęconej jak nie w stu to w dwustu procentach Księżycowi księżniczkom, Tux dom i króliczkom ~^~

Impreza nazywała się "Dzień z Sailor Moon", narobiła dużo zamieszania.

Na miejsce przybyłem tłumnie bo aż z Rootem (~^~) na dwie godzinki przed oficjalną



Kolejka przed "Stodołą" takiej frekwencji nie spodziewał się NIKT

dewastacją.. chciałem powiedzieć, przed oficjalnym rozpoczęciem. Już wtedy rzucił się w oczy "drobny" fakt: masa ludzi przed głównym



Udło nam się namówić niektóre Sailorki na kilka zdjęć.

musztarda po obiedzie. Narzekania i przygany nic nie zmienia. Możemy sobie jedynie życzyć nawzajem by podobnych mango-festynów było więcej. To dzięki takim imprezom możemy zaistnieć i zostać dostrzeżonymi. Węć może na

wejściem, ko ejka sięgająca kilkadziesiąt metrów i tony wygłodniałych oczu, spragnionych tylko jednego - Sailorki w bikini! (jak głosił napis na plakacie, hehe). Po zrzuconiu rzeczy w salę główną, postanowiłem nieco zwiaździć cały budynek. Coz, klub "Stodoła" do największych miejsc nie należy, toteż sala główna była "lekko mała" przestraszyłem się myśli, w której 1000 osób tutaj wchodził. demoluje stoiska, a następnie wiesza organizatorów przed głównym wejściem. karze w imieniu Księżycy. Do przyjemnych rzeczy tego bym raczej nie zaliczył (hiii), ale na pewno za: czybym aż 6 stoisk sklepowych, w tym takie firmy jak R.A.R. (firmowy sklep Galaxy Comics w Krakowie), Planet Manga (wydawca ówczesnego

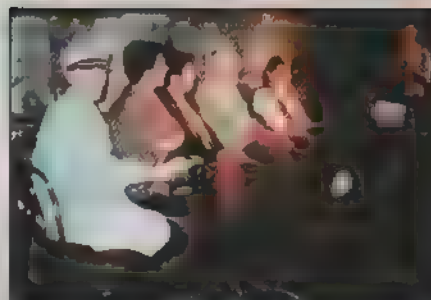




Fani nie przegapiли żadnej okazji, żeby zrobić sobie zdjęcie z Sailor Jedy... mimo, że ten zmetrzał się, iż jest tylko admirerem... czy też kapitanem... nieistotne.

z Sailorami), J.P.Fantastica z Yasudą-san na czele (wydawca polskie mangi Sailormoon), MangaZyn (masa mangowych gadżetów do nabycia) oraz TM-Semic (wydawca mangi Applesed). Już wtedy można było kupić różne różności (ale to fajnie zabrzmiało), w postaci mang, kaset, kalendarzy i innych cennych (o! tak, powiedziałbym raczej kosztownych hehe) gadżetów. Jednak na filmach świat się nie kończy (a może?), oprócz oczu należy także zadbać o żołądek. Z tym nie było większego problemu - dwa bary, w tym jeden japoński. Tak, restauracja "Tsubame" ("Jaskółka") częstowała ludzi swoimi potrawami w cenach od trzech do kilkudziesięciu złotych (a nie jenów???). Gorąco po całym wszystkim nie było w tej restauracji w Warszawie, mają naprawdę dobre jedzonko oraz tzw. "klimacik". Dla wybrednych Tsubame przygotowała herbatki, które można było nabyć i zaparzyć sobie samemu w domku (bądź zjeść na sucho, jak to niektórzy robili). Ogólnie ten punkt naprawdę się organizatorowi udało całkiem pracować od samego początku aż do końca! Kiedy tak sobie podglądałem piękne japonki w kimonach, coś złapało mnie za rękę. Nie, to nie był Amel, niestety (heheh), tylko ochroniarz, chociaż z wielką chęcią (i siłą) usunąć mnie z budynku za brak "ajdenta" (identyfikatora). Ledwo uszedłem z życiem (mogłem wyglądać już inaczej, wtedy nikt by mnie nie poznał), ale w dziesięciu jakoś sobie poradziliśmy... (jeżeli można tak nazwać podejście do kasy i przystemplowanie sobie loga Planet Mangi na łapkę) i wtedy, dokładnie w tej chwili, do budynku zwał się tłum krwiożerczych bestii! Nie, to nie byli zdziżalni podatnicy, nawet nie stado podążających imadł - to byli ci najgorsi - fani Sailormoon!!! (Eee tam, od razu najgorsi - dop Jedi!). Było ich ok. 3000, a każdy w ręku miał broń - a to komiks SM, a to gazetkę "Sailormoon Magazyn", a to "Kawaii" (z tym było już łatwiej, jako że mogłem się bronić, mówiąc, iż jak mnie zabiją, to nie napiszę o imprezie... eee... no nie, jakbym tak powiedział, to by mnie od razu zadłabali). Wpadli niespodziewanie, tak niespodziewanie, iż nawet sam organizator Robert Korzen ewsku (zwany dalej Rootem, heheh) zrobił na ich widok mangowe oczy. Na salę główną wpadło 1800 osób... niestety, TYLKO 1800. Jak już Wam wspomniałem, w sumie było ich ok. 3000, ale druga część się już nie dostała. Czemu? Budynek może i mógł ich pomieścić, ale Root nie podpisał specjalnej umowy i nie mógł wziąć za nich odpowiedzialności - jednym słowem zawiódł - był

bezzadny wobec tego faktu, więc postanowił się ulotnić, heheh. Ci, którzy się nie dostali, zapewne czekają na relację z samej imprezy co dzieło się w budynku, kto wygrał maskaradę konkurs wiedzy, kto co śpiewał, kto ile kupił, czy zostały jakieś pakiety, kto kogo ukarał i inne takie. Cóż, biorę się do roboty. Jak zwykle muszę powiedzieć, że macie czego żałować mimo iż ta uwaga jest tu chyba nie na miejscu (ale jednak macie hihi). Fani wykupili dosłownie wszystko - kalendarze z Sailorami szły jak świeże bułeczki, mangi również, nie mówiąc już o kasetach z SM. Poszło ich chyba z 1000 sztuk (każda po 40zł)!!! Na salę główną można było zobaczyć próbki filmu puszczaną na rzutniku przez prawie połowę imprezy. W sumie mało na tym czymś było widać, ale po co komu więcej, ważne że jest Luna, że jest Usagi, że jest Mako i że jest po

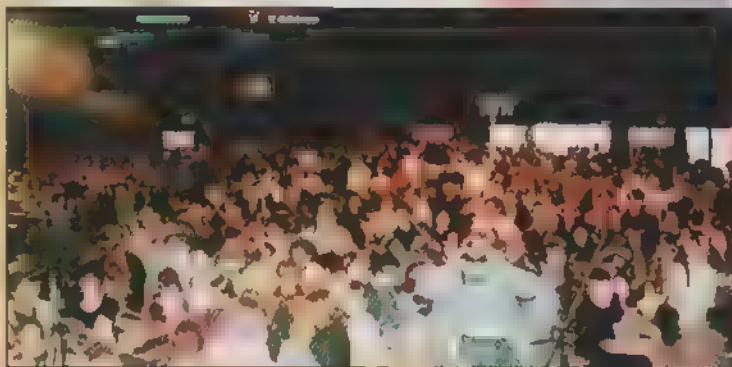
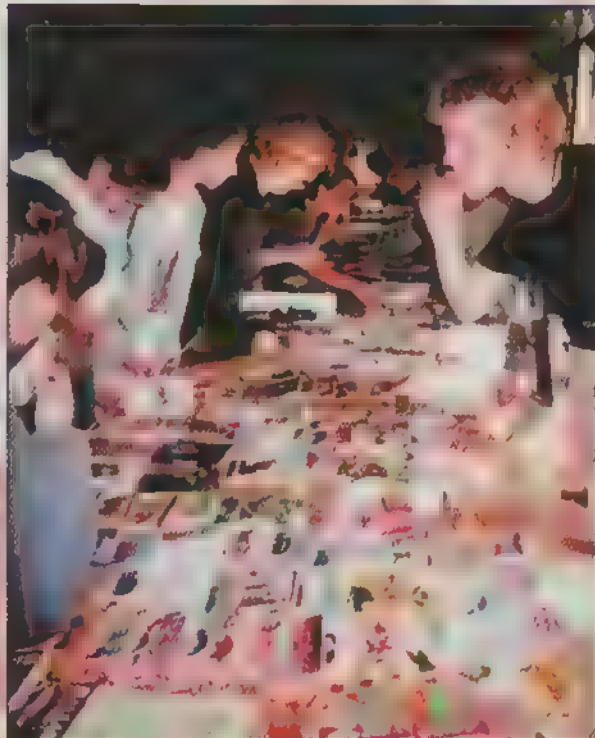


Spotkanie z Fanami trwało bardzo krótko, bo tylko 10 minut.

po polsku) oryginalne ataki (koniec z "mydłem powiedz", czy "grochem faszią"!), są SAILORK (zamiast Czarodziejek np. Sailor Mars, Sailor Merkury) i jest masa dobrej zabawy. Jednak nie ma jest bez wad. A do największych zaliczę oczywiście jakość filmu. To co zobaczyłem naprawdę bardzo mnie rozczarowało. Jeżeli będziemy mieli takie oryginały to część ludzi



polsku! Sailor Moon zawiątała nareszcie na naszym rynku wideo i wcale nie jako przegrana kasetą z Polsatu, ale jako film pełnometrażowy bez "słonecznego" znaczka! Do samego filmu przyczepić się nie można - jest super tłumaczenie wspaniałe (choć aż ma parę mankamentów, np. powiedziano iż zamiast Wojowniczek będzie użyte oryginalne słowo Senshi - nie pojawiło się ono ani razu!!!) piosenki z tekstem napisanym u dołu ekranu (oczywiście tekst

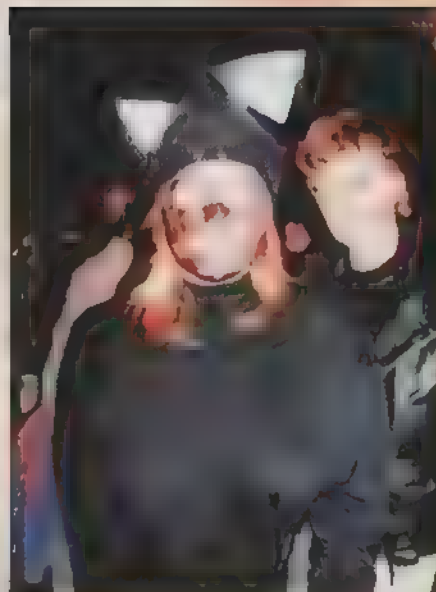




Niestety warunki techniczne nie pozwalają na zrzutowanie premierowego sceny Sailor Moon Super S the Movie.

zrezygnuje ze wspianego hasła "Otak, kupuj tylko oryginalne kopie"! Po pierwsze obraz śnieży jakbym oglądał Polsat, po drugie - dźwięk zamiast obiecwanego Stereo - MONO, na stereo charczy i huczy Wielki minus, naprawdę następnym razem oczywiście będzie epła, ale łączy się również start. Wracając do imprezy. Do najwęższych, mega-od otowych atrakcji osobście zaliczę ozadowy, wprost hiperowy koncert dwóch dziewczyn Ewy i Kas. z Warszawy, które w mistrzowski sposób zaśpiewały najbardziej znane kawałki z Sailor Moon! Było więc "Moonlight Densetsu", "Takishido Merao", "Moonlight Revenge" czy "Kazemo Soramo Kitto", ale to tylko część! Całość tak wspianie zaaranżowana, publiczność taka rozgrzana, a taki szcześliwy zdarłem sobie gardło śpiewając z nimi, ale było warto - w Polsce to pierwszy koncert w historii naszych konwentów i jak na coś ponierskiego był on w zupełności udany! Do dziś mam ich piosenkę w głowie, szkoda tylko, że dziewczyny nie tańczyły (mimo naszych próśb) i że "Eien no Melody" (piosenka Re z serii R) zaśpiewały po polsku... jakoś tak dziwnie to brzmiało w naszym języku (nihongo RULEZ!) Jednak reasumując to było tak wielkie dla mnie przeżycie, iż na Świecie Mangi 4 obiecuję Wam jego powtórkę, oczywiście jeżeli dziewczynom termin podpasuje.

Poza wspomnieniami z koncertu, mam również parę innych uwag, niektóre miłe, niektóre nie. Maskarada - to już tradycja, dlatego była aż tak udana. Takiej ilości Moonies to ja nie widziałem w życiu! Gdzie się człowiek nie obejrzał, tam albo Serenity, albo Usagi albo Makoto Rei, mało było Michiru i Minako, ale były nawet Trzy Gwiazdy! Ga axia (która zgarnęła bodajże pierwszą nagrodę!!!) Yess! Galaxia miała ozadowo wykonany strój, od razu wiedziałem, że wygra (ale po co mówić jeszcze by ktoś na tym skorzystał hihi) Chciałbym pogratulować wszystkim fanom - wy musicie szczerze KOCHAĆ ten serial tak się namęczyć nad strojami naprawdę, zapraszam Was na inne imprezy - na pewno daleko zajdziecie! I zabawa będzie przednia! Oprócz maskarady hmmm... co my tu jeszcze mieliśmy napisać... aaa właśnie ochroniarze. Porażka totalna, nie do wytrzymania. Ludzie, którzy zamykali okna, aby nie można było nawet porozmawiać z kolegami z zewnątrz (którzy się nie dostali), czy wyrzucający ludzi z pomieszczeń, albo nie wpuszczający nikogo, nawet z plakietką organizatora! Idiotyzm! Jeżeli następnym razem ktoś taki będzie tego wszystkiego pilnował, to naślę Raicena, aby pociął ich katana (wiem, drastyczne, ale lubię jak jest drastyczne hihi) A jeśli chodzi o przeszukiwanie każdej wchodzącej osoby - pomagać tu, pomagać tam, przejrzeć plecak, dać buzi (nani yo???) hehehe... normalna - ech panowie ochroniarze



Wyobraźnia fanów Sailor Moon nie zna granic.

No ale my tu gadu gadu, a cenny papier leci hehe. Postaram się teraz ten cały bałagan myślowy podsumować hmmm, to może być trudne. Impreza była fajna naprawdę udana, choć z dużym minusem, których tak szybko nie da się wymazać z pamięci przyniosła ludziom masę radości, ale niestety tyko tym nielicznym, którzy dostali się do budynku. Zaowocowała nowymi wrażeniami, powiała świeżością, ale zawsze jest jakieś "ale" (jak to mawia Takaya) to, co było najważniejsze, zawiodło. Czasu się już nie cofnie, ale obraz płaczących dzieciaków przebranych za Sailoriki może doprowadzić do załamania, bądź morderstwa na organizatorach (w na, epszym przypadku hihi) Ogólnie mamy nową kasetkę na rynku anime, mamy kolejny tomik Sailormoon, mamy polską seiyuu (hehe), mamy plakat z Sailorkami, w formacie A2 (już Planet Manga zapowiedziała dodruk kolejnych 1000 sztuk!) i mamy co wspominać - a to chyba się głównie łączy. Oby następna impreza odbyła się nie jak najszybciej, ale w jak największym lokalu (ja proponuję GeoFront hehe) czego organizatorom (mimo, że sam do owych należę, i całej reszcie żyćce, a ludziom, którzy się do budynku nie dostali powiem tylko - gome wleć naprawdę nie mogę zrobić, nikt już nie może, pamiętajcie - jesteśmy z Wami Was kochamy!

Robin



Wywiad z panem Shinem Yasudą, przeprowadzony ukradkiem na Dniu z Sailor Moon

Kawał: Witamy na Dniu z Sailor Moon!

Shin Yasuda: Dzień dobry!

K: Od razu zaczniemy od pytań, bo czas i obowiązki gonia... Co słychać u "Akiry"?

S.Y.: No, chyba już niedługo, bo w lutym powinniśmy rozpocząć druk... Może koniec lutego... Planujemy 36 tomów!

K: Czy kolejne tomy Akiry będą się ukazywały co miesiąc?

S.Y.: Nie wiem. Dużo będzie zależało od kolportażu w kioskach. Prawdę mówiąc, jak na miesięcznik, tempo może być zbyt duże. To jest nie jeden, ale powódów, dlaczego "Czarodziejka z księżyca" ukazuje się co półtora miesiąca.

K: W jakim formacie ukazuje się "Akira"?

S.Y.: Będzie wielkości komiksów amerykańskich, ale grubość. Będzie miała około 100 do 120 stron i będzie wydana na grubszym papierze.

K: Oczywiście w czerni i bieli?

S.Y.: Zależy, jakie dostaniemy materiały. Na ogół starano się, aby kilka pierwszych stron w każdej części było kolorowych.

K: Czy prócz "Akiry" polscy miłośnicy mangi mogą liczyć na jakieś nowe tytuły?

S.Y.: Naturalnie chciałbym... Najnowsze rozpatrywane oferty to "Dragon Ball", "Evangelion"... Rozpatrujemy również możliwość drukowania "Ranmy"... ale, zależy do czego dostane prawa. W październiku jadę do Frankfurtu na Targi Książki, gdzie pojawią się przedstawiciele japońskich wydawnictw. Nie tylko Kodanshy... A propos Kodanshy, to planujemy wydanie "Magic Knight Rayearth". To kolejna dziewczyna wojownicza, typowe shōjo manga dla dziewcząt. Rozumiecie. Musimy rozkładać tematykę. Raz coś dla chłopaków, raz dla dziewcząt.

K: A co z polskim "Shonen jumpem"?

S.Y.: Polski "Shonen jump"... Hmmm (śmiech). Jasne, że chciałbym, ale na razie musimy zgromadzić materiały. O japońskie materiały nie jest łatwo.

K: A zatem coś mieszanego? Japońskie i polskie?

S.Y.: Wylądować to tym, ale to również nie jest łatwe. Otrzymanie praw do druku trwa... "Akira" czekał cały rok, nim dostałem licencję.

K: W dniu dzisiejszym odbyła się premierowa sprzedaż kalendarza z "Sailor Moon". Czy planuje Pan wydanie kalendarzy lub plakatów z innych mang i anim?

S.Y.: Na razie mam prawa tylko do "Czarodziejki", i chyba na ten rok ograniczę się do tego.

K: A kiedy wobec tego najnowszym tom "Czarodziejki"?

S.Y.: Planuję go na 24-go października.

K: Patrząc na ilość osób, która się dzisiaj zjawia na imprezie, można mówić o szalonej popularności Usagi i jej koleżanek. Czy przewidywał Pan, że ten zjazd będzie się cieszył aż takim zainteresowaniem?

S.Y.: Nie myślałem, że przybędzie. Szkoda tylko, że pomieszczenie "Stodoły" nie jest wystarczająco duże dla wszystkich gości.

K: Czy planuje Pan wydanie kalendarzy lub plakatów z innych mang i anim?

S.Y.: Sprzedaz wzrasta z miesiąca na miesiąc. Głównie dzięki kolportażowi w kioskach. Osmi tom pojawił się jednocześnie w kioskach i hurtowniach.

K: Do dnia dzisiejszego w Japonii wydano 18 tomów. U nas również pojawiają się wszystkie.

S.Y.: Oczywiście. Choć ten słynny już tom 18 nie jest kontynuacją znanej nam historii. To coś zupełnie osobnego.

K: To cóż... Życzymy powodzenia i dalszych sukcesów. Polscy fani czekają na nową.

S.Y.: Ja też (śmiech)... Pozdrawiam wszystkich.

[Z Shinem Yasudą rozmawiał]

Z archiwum mangi i anime w Polsce

BLACK KNIGHT BATTO

Kto i kiedy wydał pierwszą mangę w Polsce? Już słysząc odpowiedzi Shin Yasuda, w listopadzie 1996 roku, nie chyba wcześniej. Sem c ale czy zeszyty Semika można nazwać prawdziwą mangą? Zatem jednak Yasuda.

Błąd Pierwsza (i najpierwsza) manga w polskim przekładzie ukazała się w 1986 roku na łamach czasopisma "SFera" (SF rzecz jasna od science fiction), wydawanego przez Polskie Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki (PSMF). W tamtych czasach nikt zresztą nie mówił "manga" - wystarczyło określić "japoński komiks". A komiks właśnie, za sprawą "Funky Kowala", zdobył wówczas niemałe grono miłośników "SFera", która przynajmniej w założeniach stanowiła a tematykę d a "Fantastyki", nie mogła obyć się bez własnej historii obrazkowej. W numerze piątym ukazała się seria humorystycznych shortów "Detektyw Jaas", rysowana przez Piotra Zdrzyńskiego. Potem przyszła kolej na komiks zagraniczny. Wybór padł na Buichi Terasawę i jego "Black Knight Batto". Wstęp brzmiał (publikujemy go bez skrótów, z zachowaniem oryginału składni):

"Komiks fantastyczny wyznaczał rozwój całego gatunku - wystarczy wspomnieć Supermana, Flasha Gordona, Burka Rogersa i wielu innych,

które łączyły w sobie komiksową narrację z elementami sf. W Galerii SFery zaprezentujemy zarówno pozycje dziś już klasyczne jak i rze- czy nowe choć czerpiące z doświadczeń przeszłości. Szczupłość

mejsca nie pozwala niestety na przedstawienie pełnych odcinków poszczególnych historii. Wybraliśmy więc formę streszczenia, łącząc w jedną całość najważniejsze momenty akcji. Pierwszy odcinek obrazkowej sagi zatytułowanej Black Knight Batto, ukazał się na łamach najpopularniejszego japońskiego magazynu komiksowego Shonen Jump w sierpniu 1985 roku. Twórcą cyklu jest Buichi Terasawa, autor innej, znanej serii Cobra. Tym razem nawązał do konwencji fantasy



Wczesny majsterzastyk Terasawy "Karasu Iengu Kabuto"

Buichi Terasawa

Okładka pierwszego i ostatniego wydania Batto Buichi Terasawy 1985



Trzy kadry oryginalu.



JEDNOCZESNIE PSMERN ZSP

nr 2-3 (6-7) 1986 r.

Z optymizmem o przyszłości



Pierwsza strona "SFery", w której ukazało się polskie tłumaczenie "Black Knight Batto"

umieszczając akcję swych historii w wymyślnym świecie potworów i magii. Książeczka Batto (ang. the Bat Knight), dwójka je, przyjaciel intelektualista Fu Chien i Jet - ubrany w kostium zrywający broń, typowej dla niego średniowieczny i doświadczeni romantycy. W tym świecie, sławę czarownic i magii niebezpieczeństwom aby chronić swą planetę i posiadłość. Znakomita kreśla uniwersum (w odróżnieniu od większości produkcji japońskich) humor oraz znaczna dynamika standardu o jakości tego komiksu.

Na sąsiednich stronach przedstawiamy skróconą wersję pierwszego odcinka

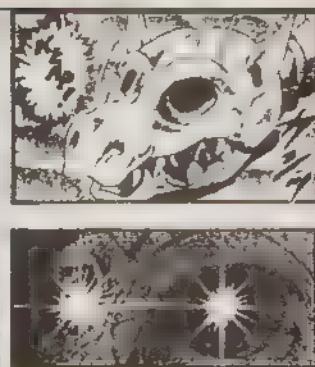
Ech, iza się w oku kręci... Słowo "manga" nie pada ani razu do "ninja" trzeba odrębnych wyjaśnień.

Ze względu na to, że w oryginalnej formie, publikowane w "Shonen Jumpie", każdy odcinek "Batto" liczył szesnaście stron formatu A4, w "SFerze" ukazało się wspomniane wyżej "streszczenie" części zatytułowanej "Toki-no naru ki" ("Drzewo czasu"). Nawiasem mówiąc nie była to część pierwsza, lecz druga. Tekst przetłumaczył z japońskiego Cezary Komorowicz. Scenariusz pozostał w zasadzie niezmieniony, lecz usunęto większość kadrów i - z oczywistych względów - zredukowano rolę bohaterów (dwaj gwardziści wilkołacy książeczki Batto przeistoczyli się w jednego). Zeby zaś dopasować układ rysunków do europejskiego sposobu czytania, każda strona komiksu została sfotografowana, powiększona, poczęta... I ponownie sklejona, już we właściwej kolejności to wszystko bez najmniejszej pomocy komputera! "SFera" składana była archaiczną metodą typograficzną w Państwowych Zakładach Graficznych

przytacza Frederick Schodt w książce "Dreamland Japan", wykorzystany m.in. przy tworzeniu barwnej wersji "Batto". Siedem lat później, już na Macintosh, powstał "Takeru". Ożisłaj mangi



Jeszcze inny fragment polskiej wersji



© Buichi Terasawa 1986

w Ciechanowie. Mimo to, podwójny numer 23 (6-7) z 1986 roku, w którym ukazała się "Batto", osiągnął nakład sześciu tysięcy egzemplarzy.

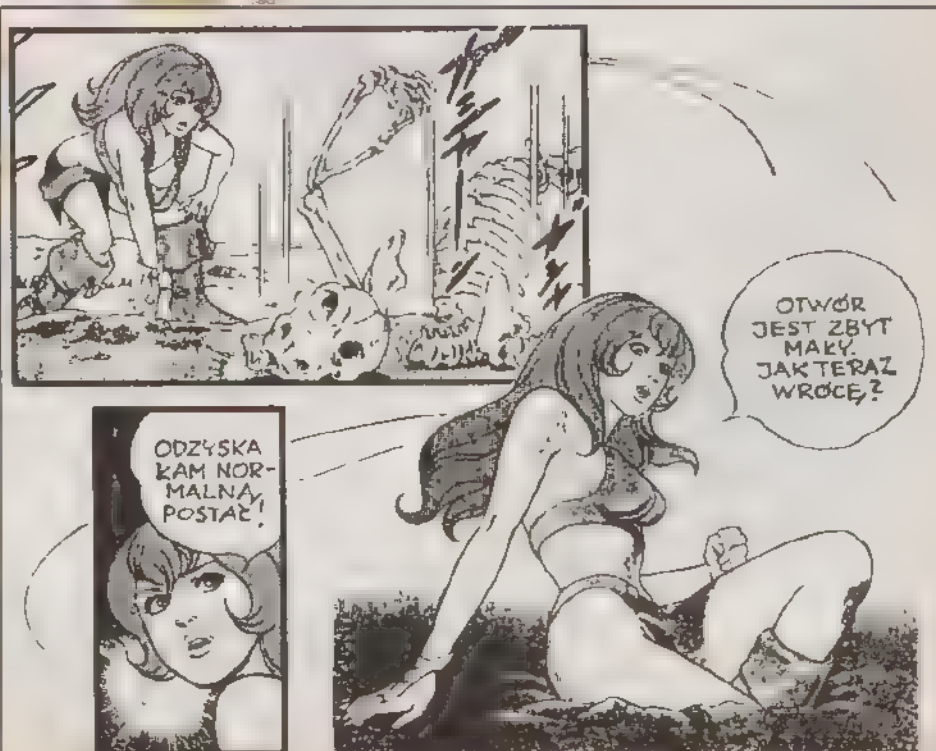
Praca nad polską wersją wyraźnie odbiegała od działań autora. Wprawdzie Terasawa zaczynał jako asystent Osamu Tezuki, a w latach osiemdziesiątych całkowicie uległ władzy elektroniki. W 1985 roku opracował własny program komputerowy do kłórowania kadrów, z wykorzystaniem komputera NEC 9801 PC (tę informację

Terasawy publikowane są w trzech formach: jako strona internetowa, CD-ROM i tradycyjna książka. W 1994 roku ukazał się też podręcznik zatytułowany "Macintosh-no denno manga-jutsu. Mac de hirogaru Terasawa Buichi World" ("Technik cybermangi z użyciem Macintosha, czyli jak Mac poszerzył świat Buichi Terasawy"). Swoje najnowsze prace Terasawa określa mianem "digital comics" i - chociaż "rysowane komputerem" zajmuje mu trzykrotnie więcej czasu - nie zamierza przejść na emeryturę. "SFera" tymczasem zakończyła żywot w 1988 roku tuż po zmianie objętości i formatu. Ostatni numer (1/88) zawierał wprawdzie kilka krótkich wiadomości z Japonii (m.in. o konflikcie między wydawnictwami Hayakawa i Tokuma Shoten) ale na komiksowych stronach niepodzielił królowa Batman. Listy do czytelników domagających się publikacji dalszych części "Batto" do dziś pozostały bez odpowiedzi.

Witold Nowakowski

Buichi TERASAWA
(wybrana bibliografia, w nawiasie rok publikacji wydania książkowego)

- Black Knight Batto (1986)
- Cobra (1988)
- Cobra Girls: Terasawa Buichi Illuso-kessakushu (1989)
- Karasu-tengu Kabuto (1991)
- Goku Midnight Eye (1992)
- Macintosh-no denno manga-jutsu (1994)
- Takeru (1996)



Ostatnie słowa Batto okazały się prorocze. Do Polski nie wróciła

© Buichi Terasawa 1986

UCZ SIĘ Z YUKIKO!

Lekcja pierwsza

Witamy Was serdecznie w nowej rubryce! Już od dawna przymierzaliśmy się do tego przedsięwzięcia i w końcu nadszedł czas, aby spełnić naszą obietnicę. Wasze prośby. Od dziś wszyscy Czytelnicy Kawaii będą mogli uczyć się języka japońskiego wraz z nami. Jak często ta rubryka pojawiać się będzie na naszych łamach, zależy tylko od Was. Mamy nadzieję, że ją po lubicie, gdyż Waszą nauczycielką będzie niezwykle sympatyczna osoba, czyli

Yukiko Miyaura

Miejsce urodzenia
Sapporo

Grupa krwi B
Ulubiona potrawa
polska - zurek,
japońska - sushi

Ulubiona anime, manga
City Hunter,
Sazan Eyes

Ulubiony film
Star Wars (yeah!) Titanic

Ulubiony aktor Harrison Ford

Ulubiony zespół muzyczny/wykonawca
Jamiroqua, Natalia Kukulska

Ulubione zajęcia: tenis ziemny

Charakterystyka Uwielbia grać w tenisa, jest nauczycielką japońskiego, z racji, że wychowała się na terenach górskich jeździ na nartach i łyżwach. A tak w ogóle z doświadczenia wiemy, że jest niezwykle sympatyczną osobą, o czym mamy nadzieję, przekonacie się sami!

To tyle gwoli wstępu, przystąpmy zatem do pierwszej lekcji: języka japońskiego. Owoce nauki!

Pismo japońskie

Pismo japońskie składa się z trzech oddzielnych grup znaków. Największą grupę składającą się z ok. dziesięciu tysięcy znaków stanowią ideogramy pochodzenia chińskiego, zwane KANJI (wym. kandzi), które zostały wprowadzone w Japonii w IV wieku naszej ery. Pozostałe dwie grupy, to już rdzennie japońskie SYLABARIUSZE (pismo sylabograficzne): HIRAGANA i KATAKANA, stosowane do zapisu fonetycznego określonej wspólnej nazwy KANA. Każdy z sylabariuszy składa się z czterdziestu sześciu znaków. Wprawdzie spełniają oddzielne funkcje, ale praktycznie można je stosować zamiennie. Właściwie każde słowo japońskie można bez trudu zapisać za pomocą znaków jednego z sylabariuszy, ale z powodu wielu HOMOFONÓW (kilku lub kilkunastu słów o identycznym brzmieniu) zapis taki byłby nieczytelny. W praktyce znaki wszystkich trzech grup stosowane są jednocześnie, uzupełniane czasem cyframi arabskimi i literami łacińskimi. Tradycyjny tekst japoński zapisywany jest pionowo, począwszy od prawego górnego rogu kartki. Innym stosowanym systemem jest zapis poziomy i w tym przypadku tekst zaczyna się w lewym górnym rogu kartki.

Hiragana

Zapóżyczony z Chin znaki kanji stosowane były początkowo w Japonii do fonetycznego zapisu rodzimego języka. Logiczne znaczenie ideogramów było pomijane. Ta praktyka sprawiała olbrzymie trudności, gdyż do zapisu

jednego słowa potrzeba było kilku skomplikowanych znaków, które w końcowej formie zostały ukształtowane dopiero w epoce Heian (794-1185). Hiraganę stosuje się obecnie do zapisywania nieznanymi w kanji prostych słów japońskich, do zmiennych końcówek czasowników i przymiotników, jak również do wyrażania relacji gramatycznych między poszczególnymi słowami, zapisywanymi głównie w kanji oraz w katakana.

Katakana

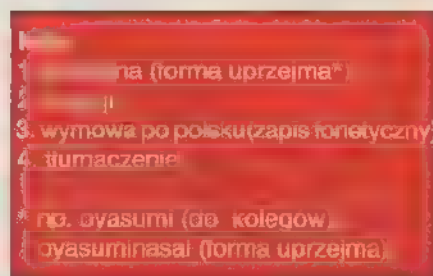
Katakana została wypracowana jako rodzaj pisma stenograficznego, używanego przez studentów buddyzmu do szybkiego zapisu trudniejszych kanji lub komentarzy do omawianych tekstów. Z tego też powodu była stosowana głównie przez mężczyzn. W odróżnieniu od łagodnych, owalnych znaków hiragany, znaki katakana są ostrzejsze, niemal kanciaste. Znaki katakana nie są uproszczeniem kanji, jak to ma miejsce w przypadku hiragany, lecz swoistym "ograniczeniem" danego ideogramu do jednego z jego elementów. Katakana stosowana jest także dla podkreślenia pewnych słów lub wyrażań (jako rodzaj tłustego druku lub kursywy, stosowanych w języku polskim), do zapisu onomatopei oraz do nazw naukowych jak np. nazw rzadkich okazów flory lub fauny. W powszechnym życiu jest stosowana do zapisu nazw obcych (niejapońskich).

Romaji

Do zapisu języka japońskiego literami alfabetu łacińskiego, stworzonych zostało kilka systemów nazywanych powszechnie ROMAJI (wym. romadzi) od "Roma" - Rzym oraz "ji" - litera. Najpopularniejszym zapisem jest HEBON SHIKI (system Hepburna), opracowany w latach dwudziestych XX wieku. Wymowa liter w tym systemie, poza kilkoma wyjątkami, odpowiada wymowie stosowanej w języku polskim. Pierwszą literą każdego zdania oraz pierwsze litery imion własnych zawsze zapisywane są dużą literą.

Kanji

Podobnie jak wiele innych elementów kultury, pismo dotarło do Japonii z Chin. Pierwszych kanji zaczęto używać na początku IV wieku. Kanji można ogólnie podzielić na 3 grupy. Pierwszą grupę stanowią PIKTOGRAFY powstałe ze stylizowanych rysunków konkretnych przedmiotów. Druga grupa to IDEOGRAMY, które prezentują określone pojęcia abstrakcyjne. Do trzeciej, najliczniejszej grupy kanji, należą znaki złożone z elementów pierwotnych, z których jeden (nazywany ELEMENTEM PODSTAWOWYM lub KŁUCZEM) określa obszar znaczeniowy, a drugi - wymowę danego znaku. W 1946 roku Japońskie Ministerstwo Edukacji zatwierdziło osiemset osiemdziesiąt jeden kanji jako obowiązkowy zestaw znaków dla szkoły podstawowej. Lista ta została podzielona na sześć grup, odpowiednich dla każdej z sześciu klas szkoły podstawowej. Później uznano jednak, że to nie wystarczy i wybrano dodatkowe znaki, tworząc w ten sposób spis tysiąca dziewięćset czterdziestu pięciu znaków, uznanych za niezbędne w życiu codziennym.



1. おはよう (ございます)。
2. Ohayo (gozaimasu)
3. Ohajoo (godza mas)
4. Dzień dobry

1. こんにちは。
2. Konbanwa
3. Komaban!
4. Dobry wieczór

1. おやすみ (なさい)。
2. Oyasumi (nasai)
3. Ojasumi (nasai)
4. Dobranoc

1. さようなら。
2. Sayonara
3. Sajoonara
4. Do widzenia

1. バイバイ。
2. Bai bai
3. Baj baj
4. Cześć, pa

1. じゃ、また。
2. Ja mata
3. Dzia, mata
4. Do zobaczenia

1. ありがとう (ございます)。
2. Arigato (gozaimasu)
3. Arigatoo (godzaimas)
4. Dziękuję

1. どういたしまして。

2. Do itashimashite

3. Doo itasimaste

4. Nie ma za co

1. ろく

2. Roku

3. Rok

4. Sześć

1. どうぞよろしく。

2. Dozo yoroshiku

3. Doozo jorošku

4. Mho mi

1. すみません (すいません)。

2. Sum masen, suimasan

3. Sumimasen, suimasan

4. Przepraszam (w znaczeniu, że zrobiliśmy coś źle i jest nam przykro ang. sorry)

1. なな・しち

2. Nana, sh chi

3. Nana/ści (wymowa shich bardziej w kierunku syć)

4. Siedem

0. 私は高校生です。

1. わたしはこうこうせいです。

2. Watashi wa kokosei desu

3. Łatasi la kookoosai des

4. Jestem uczniem szkoły średniej (liceum)

1. ごめん (なさい)。

2. Gomen (nasai)

3. Gomen (nasai)

4. Przepraszam (w przypadku gdy przepraszamy np. pytając o drogę ang. Excuse me)

1. はち

2. Hach

3. Hac (polskie haćci)

4. Osiem

0. 私は先生です。

1. わたしはせんせいです。

2. Watashi wa sensei desu

3. Łatasi la sensei des

4. Jestem nauczycielem

1. はい。

2. Hai

3. Haj

4. Tak

1. きゅうく

2. Kyu ku

3. Kibu/ku

4. Dziewięć

0. 先生

1. せんせい

2. Sensei

3. Sensei

4. Nauczyciel

1. いいえ。

2. Iie

3. Iie

4. Nie

1. じゅう

2. Ju

3. Dzu

4. Dziesięć

0. 小学生

1. しょうがくせい

2. Shogakusei

3. Sioogaksei

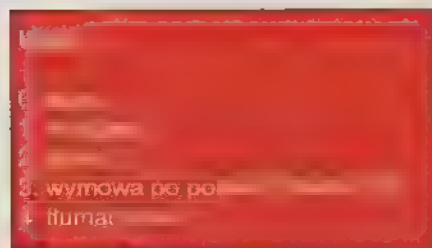
4. Uczeń szkoły podstawowej

1. いち

2. Ichi

3. Ici

4. Jeden



0. 大学生

1. だいがくせい

2. Daigakusei

3. Daigaksei

4. Student

1. に

2. Ni

3. Ni

4. Dwa

0. 会社員

1. かいしゃいん

2. Kaishain

3. Kaisian

4. Pracownik (zatrudniony w firmie - kaisha)

1. さん

2. San

3. San

4. Trzy

1. はじめまして。

2. Hajimemashite

3. Hadzimemašte (coś jak: Hadź me mašte)

4. Bardzo mi miło

0. みんなさん、はじめまして。私は宮浦由紀子です。

1. わたしはみやうゆきこです。

2. Watashi wa Miyaura Yukiko desu

3. Łatasi la Miyaura Jukiko des (Łataśzi la Miąura Jukiko des)

4. Jestem Yukiko Mayaura

1. よん・し

2. Yon, shi

3. Jon/si (shi jako si lub nawet ści, a nie włoskie si)

4. Cztery

0. 私は宮浦由紀子です。

1. わたしはみやうゆきこです。

2. Watashi wa Miyaura Yukiko desu

3. Łatasi la Miyaura Jukiko des (Łataśzi la Miąura Jukiko des)

4. Jestem Yukiko Mayaura

1. みなさん、はじめまして。私は宮浦由紀子です。

2. Watashi wa Miyaura Yukiko desu

3. Łatasi la Miyaura Jukiko des (Łataśzi la Miąura Jukiko des)

4. Jestem Yukiko Mayaura

1. ご

2. Go

3. Go

4. Pięć

0. 私

1. わたし

2. Watashi

3. Łatasi (Łataśz)

4. Ja

0. みなさん、はじめまして。私は宮浦由紀子です。

1. わたしはみやうゆきこです。

2. Watashi wa Miyaura Yukiko desu

3. Łatasi la Miyaura Jukiko des (Łataśzi la Miąura Jukiko des)

4. Jestem Yukiko Mayaura

0. 私

1. わたし

2. Watashi

3. Łatasi (Łataśz)

4. Ja

0. 私は宮浦由紀子です。

1. わたしはみやうゆきこです。

2. Watashi wa Miyaura Yukiko desu

3. Łatasi la Miyaura Jukiko des (Łataśzi la Miąura Jukiko des)

4. Jestem Yukiko Mayaura

Japoński Leksykon... część 3

Dzisiaj bez wstępów i anegdot... Po prostu od razu przejdźmy do hasel...

JAN KEN PON (nożyce papier, kamień; prosta gra, do której nie potrzeba żadnych akcesoriów). Uczestnicy wyciągają pięść, krzyczą "jan - ken pon" i układają palce w jeden z trzech symboli. Pozwarte dwa palce (V) to nożyce. Papier to płasko otwarta dłoń, a kamień to pięść. Wygrywa ten, kto pokaże "lepszy" znak, bowiem nożyce tną papier, kamień tępi nożyce, papier owija kamień. W konfrontacji kamienia i papieru wygrywa papier. Gdy mamy papier i nożyce, górą są nożyce, a w zetknięciu kamienia i nożyce wygrywa kamień.

JIEITAI - Japońskie Siły Samoobrony (teoretycznie mogą być użyte wyłącznie dla odparcia ataku). Dziewiąty artykuł Konstytucji z 1947 roku zabrania Japonii posiadania własnych sił zbrojnych. W 1950 roku generał MacArthur zezwolił na utworzenie tzw. Narodowej Rezerwy Policji (Kaisatsu Yobitai) przekształconej w 1950 roku w Narodowe Siły Bezpieczeństwa (Hoan tai), a w 1954 w Siły Samoobrony (Jieitai). Ale nie dajcie się zwieść nazwom, to nie garstka zapaleńców w mundurach, ale Siły Naziemne Samoobrony, Morskie Siły Samoobrony i Lotnicze Siły Samoobrony. Jaką siłą dysponują? Wystarczy obejrzeć pierwszy lepszy (japoński) film z Godzillą.



Japońskie P-4 nad cie Fuij.

JIMMU - cesarz uchodzący za pierwszego ziemskiego władcę Japonii. Podobno objął władzę (tak przynajmniej podaje kronika "Nihongi") w 660 r. p.n.e. i założył stolicę w Kashiwara. Dokonał podboju Japonii centralnej.

JIZO - jeden z najpopularniejszych w Japonii bodhisattwów. Jest postacią tak sympatyczną i związaną z tak dużą liczbą legend i podań, że zasługuje na osobny artykuł. Dzisiaj krótko. Jizo jest obrońcą i przewodnikiem chorych kobiet w ciąży oraz poczożnych. Ponadto przypisuje mu się rolę opiekuna i doprowadzającego z martwych Dzieci w zaskak. Fosazki Jizo często są siropane w dziecięcych ubrankach. Najczęściej przedstawiany jest w postaci mnicha z łagodną twarzą. Na koniec trzeba dodać, że istnieją też Mawaruzo czyli Jizo Wędrujący. Nikt nie potrafi dokładnie wyjaśnić, jak się to dzieje, lecz niektórzy posągi niesfornego bodhisattwy "same" zmieniają miejsce zamieszkania, teleportując po okolicznych cmentarzach.



Postacie bodhisattwy przebrane w dziecięce ubranka

JUDO - sztuka walki, która "przeszła na stronę sportu" w 1964 roku dołączyła do grona dyscyplin olimpijskich. W tłumaczeniu "ju" - miękko, "do" - droga. Wywodzi się z jujutsu, lecz odrzuca najbardziej niebezpieczne techniki. Tworcą judo był profesor Jigoro Kano (1859-1938), który zebrał usystematyzował i częściowo ulepszył stare techniki jujutsu. W judo można pokonać przeciwnika za pomocą rzutów, podcięć, dźwigni i trzymań. Polacy, złoci medalści Igrzysk Olimpijskich: Waldemar Legień (Seul 1988, Barcelona 1992), Paweł Nastula (Atlanta 1996). Judo ćwiczone jest także przez kobiety. Jedyną polską zawodniczką, która zdobyła medala na olimpiadzie (srebrny) jest jak dotąd Aneta Szczepańska (Atlanta 1996).



JUJUTSU (oboczność jujitsu) - starojapoński system walki wręcz, polegający na obronie i ataku z użyciem niebezpiecznych technik rzutów, dźwigni, kopnięć i duszeń. Ćwiczone we wszystkich szkołach walki, stwarzało szansę na zwycięstwo np. po przypadkowej utracie broni. Różne odmiany jujutsu stanowiły często najgłębszą tajemnicę poszczególnych rodów bukei. Klasyczne jujutsu zaginęło w Japonii z chwilą powstania judo. Reaktywowane zagranicą (głównie we Francji i Stanach Zjednoczonych), doczekało się nawet odmiany sportowej.



JUNI-JINSHO - dwunastu bosków strażników (Dwunastu Generałów) buddyjskiego Lekarza Duszy (Buddy Uzdrawiciela), Yakushi-Nyorai. Ich liczba wiąże się z dwunastoma miesiącami chińskiego kalendarza.

JURO-IN - kolejny z siedmiu bogów szczęścia. Pustelnik, przedstawiany jako wiekowy starzec z długim zwojem zwisającym z kostura.



Tym razem "bogowie szczęścia" w wydaniu origami

KABUKI - tradycyjny teatr japoński uważany w przeciwieństwie do dworskiego teatru, nie za sztukę "pebejską". Dosłowne tłumaczenie znaków "ka bu ki" to "śpiew - taniec - sztuka". Podstawą struktury kabuki są wyspecjalizowane role aktorskie. Od XVI wieku na teatralnej scenie nie mogą występować kobiety. W żeńskich rolach specjalizują się aktorzy zwani oyama. Na repertuar kabuki składają się głównie dramaty historyczne, horror, komedia, tak dalej.



KABUTO - hełm samurajski z ruchomym nakarczkiem, złożonym z trzech do siedmiu warstw zwanych shikoro. Kabuto mocowano na



Ta ozdobna broń z hełmem kabuto jest własnością świątyni Hechmana w Kamakura.

głowie dwoma sznurami wężanymi pod szyją. Przed hełmu, tuż nad daszkiem, zazwyczaj był zdobiony nad metalową ozdoba (kuwagata), nieco przypominającą rogi. Przed założeniem hełmu samuraj wiązał na głowie przepaskę hachimak.

KAISHAKU - "ad utani" potrzebny do rytuału seppuku. Zadaniem kaishaku było ścięcie głowy samójcy po tym jak ten ostatni rozpruł sobie brzuch. Funkcję kaishaku traktowano jako wyraz zaufania i potwierdzenie umiejętności we władaniu mieczem. O seppuku szerzej, możecie przeczytać w numerze 4/97 Kawai.

KAKEMONO grafika obraz lub artystyczne wykonana kaligrafia w formie wiszącego na ścianie zwój. Kakemono bywają tylko papierowe lub z papieru naklejonego na tkaninę. Umieszczano je zazwyczaj w niszy tokonoma. Dwa drewniane drążki, na które zwija się kakemono, po zawieszeniu stają się elementem modującym i obciążnikiem, nadającym z wagi i odpowiednią sztywność.



KAMAKURA - mała wioska rybacka, która pod koniec XI wieku stała się siedzibą rodu Minamoto, zarazem stolica pierwszego shogunatu (tzw. okres Kamakura). W XII-XIV wieku liczba mieszkańców Kamakury przekroczyła milion. Obecnie miejscowość letniskowa znana z wielu zabytków, w tym ze wspaniałego posągu Buddy.



KAM "duch, bóstwo" podstawowe i czyste japońskie pojęcie, rodem z shinto. Według japońskiej tradycji kami jest na świecie "yaoyorozu" czyli "osiemset razy po dziesięć tysięcy". Kami to wszystko i nic nie ma jednoznacznej definicji. Jest to bóstwo, lecz także mistyczny "duch" kamienia, drzewa, pioruna, góry lub zwierzęcia. Ludzka dusza może lecz nie musi, stać się kami, a jako taka może się np. wcielić w dowolny przedmiot. Kami nie posiada swojego fizycznego obrazu. Cudzoziemcy nie mogą czcić kami, gdyż jest to element związany z pochodzeniem (tylko i wyłącznie) "boskiego narodu", czyli Japończyków.

KAMIKAZE "boski wiatr", pierwotnie nazwa, jaką nadali Japończycy tajfunowi, który rozprędził niszczącą flotę Mongołów w czasie drugiej inwazji w 1281 roku. W drugiej wojnie światowej nazwano tak lotników-samobójców atakujących

amerykańskie okręty. Ataki kamikaze początkowo sporadyczne - w drugiej fazie wojny na Pacyfiku przybrały charakter masowy. Wyznaczeni piloty siedzieli za sterami maszyn zwanych "oka" (kwiat wiśni) z góry skazanych na zagładę pozbawionych podwozia, nie uzbrojonych i niosących na pokładzie jedynie ładunek wybuchowy.

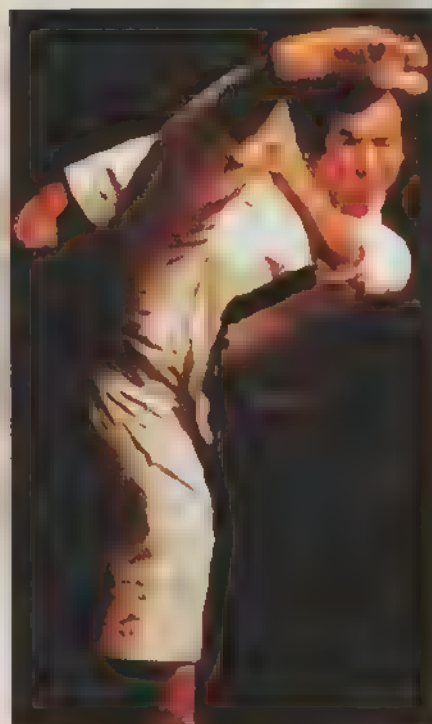


Atak na amerykański statek.

KANNON - najbardziej czczony (czczona) bodhisattwa pochodzenia buddyjskiego. Przybył z Indii, a jego właściwym imieniem jest Awatokitęswara. Jest aprytualnym synem (?) Buddy Amidy. W Japonii przedstawiany jest jako bogini miłosierdzia. Często się zdarza, że płec bodhisattwów bywa nieokreślona (japońska Kannon też czasami przypomina mężczyznę), wynika to z przekonania, że są na tak wysokim stopniu rozwoju duchowego, iż płec przestaje pełnić istotną rolę. Kannon potrafi przybrać jedną z trzydziestu trzech postaci. Na częściej jest opiekunką biedaków, cierpiących, chorych i kobiet ciężarnych (zwłaszcza gdy jest to kolejna ciąża).

KAPPA - złośliwe stworze wodne z panteonu japońskich demonów. Szerzej pisaliśmy o nich w kwietniowym (8/98) numerze Kawai. Siłę życiową kappy zapewnia płyn w zagłębieniu czaszki. Żyją na bagnach i szuwarach, a ze względu na żółtą skorupę z wyglądu przypominają zmutowane żółwie nina.

KARATE - "puste ręce", sztuka walki wywodząca się z Chin (kempo) i Okinawy (to-de) polegająca na obronie lub ataku poprzez uderzenie dłońmi, pięściami lub stopą. Niektórzy doszukują się źródła



karate w biografii indyjskiego mnicha Bodhidarmy (japońsk Daruma) który w swych wędrówkach zahaczył o Chiny. Ojcem współczesnego karate był Gichin Funakoshi (1868-1957), twórca stylu Shotokan. Dzisiaj istnieje równie wiele odmian karate. Do najbardziej popularnych należy Kyokushinkai, opracowane w latach pięćdziesiątych przez naturalizowanego w Japonii Koreańczyka, Masutatsu Oyama (prawdziwe imię Young I Choi). Obecnie działacze karate prowadzą starania, aby włączyć tę sztukę walki do sportów olimpijskich.

KAWABATA YASUNAR (1899-1972) - jeden z najwybitniejszych współczesnych pisarzy japońskich. Był pierwszym literatem japońskim, któremu nadano nagrodę Nobla (1968 rok). Zmarł śmiercią samobójczą. Książki Kawabaty wydane w Polsce to: "Kraina śniegu" (PiW 1969), "Głos góry" (PiW 1982), "Tysiąc żurawi. Spłacie piękności" (w jednym tomie. PiW 1967).



KATANA popularna nazwa japońskiego miecza (nippon-to, odmiana juchigatana), choć bywa stosowana do każdego ostrza (nawet noż kuchenny określano tym mianem). Miecz dwuręczny, jednosieczny, o lekko wygiętej głowni o długości powyżej, sześćdziesięciu centymetrów. Klasyczną formę uzyskał w XIV wieku. Wraz z krótszym wakizashi stanowił symbol statusu samuraja. Prawo noszenia mieczy zlikwidowano edyktem cesarskim w 1876 roku.

KENDO "droga miecza", szermierka japońska, której podstawowe zasady opracowano pod koniec XIX wieku. Zawodnicy przystępują do walki ubrani w specjalny pancerz (bogu) i uzbrojeni w bambusowe miecze (sh nai). W starciu stosowane są zaledwie trzy cięcia w głowę, przedramię i tułów, oraz jedno pchnięcie (w gardło). Nie ma technik obronnych, jedynie kontrataku. Szerzej o tej sztuce pisaliśmy w styczniowym (8/98) numerze Kawai z okazji 25-lecia kendo w Polsce.



KIMONO wkrótce napiszemy szerzej japońskich ubiorach. Kimono to sam jeden z części stroju noszonego zarówno przez

mężczyzn. Poły kimono, gię bokko zachodzą na siebie, jest pozbawione guzików. w ażane szerokim pasem obl. Rozpostarte przybiera kształt "T", gdyż nie ma oddzielnej, wszywanych rękawów. A po długość rękawów można poznać czy kobieta jest panną, czy mężatką! (Kimono pań zamężnych mają krótsze rękawy niż panien)



Długość rękawa świadczy, że to jeszcze panna.

KONFUCJUSZ (K'ung fu-tsy) - filozof chiński, zmarł w V w. p.n.e., którego doktryny miały duży wpływ na kulturę etykę i stosunki społeczne. W Japoni znany od VI w. n.e. Pochwalał kult przodków, zalecał lojalność wobec przełożonych i stawiał na piedestale szacunek dla rodziców.



KOTO - instrument muzyczny. W obecnej formie trzynaście strun naciągniętych na drewniane pudło o wymiarach 168 x 48 cm. Ruchome podkładki pod struny (forma ruchomego progu) ułatwiają strojenie. W przeciwieństwie do shamisenu, gdzie strunę uderza się kościanym plektronem, struny koto są szarpane "pazurami" nakładanymi na kciuk, palec wskazujący i środkowy. Instrument przeznaczony głównie do wykonywania starych, klasycznych utworów, bogatych w delikatne, stonowane dźwięki.

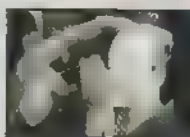


Złoty pawilon Kinkakuji (odbudowany po pożarze w 1955 roku)

KUGE - przeciwieństwo buke (wojownika), czyli arystokracja dworzan. W czasach shogunatu, mimo pozornej wysokiej pozycji społecznej, byli izolowani, a tym samym pozbawieni realnej władzy politycznej.



KUMADORI - rodzaj makijażu teatralnego (charakterystyczny dla kabuki), używanego w kabuki, w którym dużą rolę odgrywa kolor farb i szminek. Czerwień jest symbolem siły i sprawiedliwości, fiolet - strachu i złości, niebieski - złości i gniewu. Czarna farba używana do przedstawiania zmian nastroju postaci aktorów. Charakterystyczny był bezpośrodkowo na scenie, na oczach widzów.

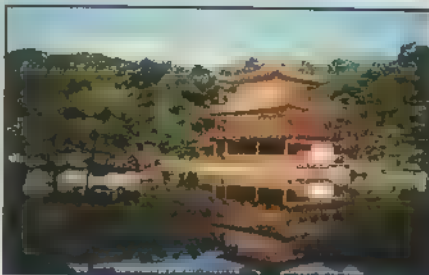


Makijaż to ważna sprawa

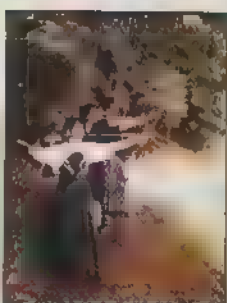


zwłaszcza, gdy trzeba sobie namalować na twarzy coś podobnego.

KIOTO (Kyoto) - w latach 794-1868 cesarska stolica Japonii. Początkowo nosiła nazwę Heian-kyo, czyli "stolica pokoju". Miasto zbudowane na siatce prostokątnych ulic. Na końcu najszerzej, środkowej ulicy, mieści się pałac cesarski wraz z przyległymi ogrodami. Mieszkańcy Kioto pieczołowicie kultywowali różne dziedziny sztuki. Rangę stolicy (którą przeniesiono do Tokio) utraciło za czasów panowania cesarza Mutsuhito. O historycznej świetności Kioto do dziś świadczą niezliczone zabytki, stanowiące narodowe skarby Japonii.



KYUDO - sztuka łucznicstwa głęboko powiązana z filozofią zen. Podstawowe wyposażenie strzeżca stanowi klasyczny dług i asymetryczny luk oraz bambusowe strzały. Cieczwa jest naciągana metodą k'eszczowa (używa się do tego specjalnych rękawic). Z filozoficznego punktu widzenia, w marę "duchowego rozwoju", łucznik uzyskuje psychiczną formę zjednoczenia z ciałem. Zainteresowanym polecamy książkę Eugena Herrigela pt. "Zen w sztuce łucznicstwa", wydaną w Polsce w 1987 roku - pamiętnik Europejczyka szkolonego przez wybitnego mistrza Kenzo Awa.



Plec w łucznicztwie nie odgrywa roli

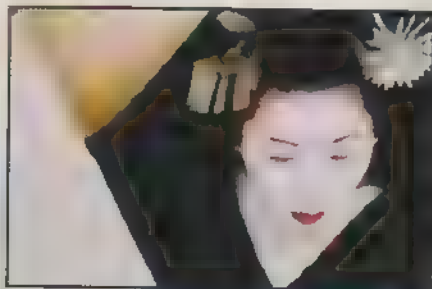
LAKA - w stanie surowym to po prostu żywica wydzielana przez drzewo lakowe. Poddana odpowiedniej obróbce, nakładana jako zewnętrzna warstwa na kanwę wykonaną z drewna, skóry lub metalu. Istnieją różne rodzaje laki: m.in. czarna, czerwona lub przezroczysta. Kryte laką cacka zaskiwają swoją lekkością, trwałością i odpornością nawet na działanie środków chemicznych, prócz tego zachwycają niezwykłą subtelnością i różnorodnością technik mieszania laki ze złotem lub macicą perłową.



Piękny paraśian z elementami "złotej" laki

MAIKO - kandydatka na gejszę z Kioto lub Osaki. W Tokio nazywana "hangyoku". Lalki łatwo może

pomylić ją z "dorostą" gejszą, bowiem także ubiera się w tradycyjne kimono, nosi perukę w stylu warashinobu i nakłada na twarz grubą białą makijaż. W trakcie zajęć maiko (przeciętnie w wieku od trzynastu do osiemnastu lat) uczą się tańca, gry na różnych instrumentach i sztuki konwersacji.



MAKIMONO - coś jak kakemono, ale rozwijane w poziomie. Odmiana emakimono (leksykon, część I)

MANEKINEKO - popularny talizman i maskotka gejsz, kotek z podniesioną łapką. Szerzej omawialiśmy go w numerze 10/98. W myśli popularnych wizerunków wystawiony np. w oknie restauracji przyciąga gości.



MANGA - po prostu napisz jeszcze raz "manga" i wszystko jasne. To co wszyscy kochamy, czyli japoński komiks, na ogół czarno-biały. Wydawana we wszelkiej możliwej postaci: od gazet, poprzez paperbacki do ekskluzywnych albumów screenów komputerowych. Zasadniczy podział wyróżnia mangi "dla chłopców" (shonen), "dla dziewcząt" (shojo), "dla młodzieży męskiej" (seinen), "dla pań" (ladies) i - uogólniając - "dla dorosłych" (seijin, nentai).

MATSURI - ogólne określenie święta, festiwalu, świątecznej ceremonii. Stosowane na ogół jako część danej nazwy, np.: Hina-matsuri, Nebuta matsuri itd.

MEIJI - lata 1868-1912, obejmujące panowanie cesarza Mutsuhito (imię pośmiertne Meiji). Okres ostatecznego zakończenia japońskiej izolacji "otwarcia portów" oraz reformy gospodarczej, z wyraźnym umocnieniem władzy cesarskiej. Dwór opuścił Kioto jako stolicę i obrał Edo, przemianowane w tym czasie na Tokio.



Mutsuhito cesarz "rewolucjonista"

MEISHI - wizytówka, używana w Japonii od XIX wieku. Wręczana podczas spotkań każdej osobie z którą się rozmawia. W pewnym sensie określa status społecznego rozmówcy i na ogół zawiera maksymalną ilość tytułów naukowych i zajmowanych stanowisk.

MIKIMOTO KOKICHI (1858-1954) - "o cieć" nadołwanej perły. Pierwszy wpadł na pomysł aby do wnętrza perłotłapu (matła) wprowadzić sztuczny "zarodek", wokół którego mięczak wytwarza otoczkę z macicy perłowej. Pierwszą



Tak wyglądał "król" pereł

perłę, po wielu latach prób, otrzymał w 1893 roku. I od tej daty liczy się historia "hodowli" pereł. Należy wyrazić podkreślić, że perły hodowane to nie są perły sztuczne.

MINAMOTO - ród pochodzący z arystokracji wojskowej. W XII wieku konkurowali w drodze do władzy z rodem Taira, których ostatecznie rozgromili w bitwie morskiej, w cieśninie Dan-no-ura. Po bitwie Yoritomo Minamoto (1147-1199) został pierwszym shogunem i przywódcą bakufu odsuwając od władzy cesarza i ród Fujiwara. Siedzibą rodu stała się Kamakura. Po zamordowaniu ostatniego shoguna z rodu Minamoto, Sanetomo (1192-1219) regencję objął ród Hojo.



Wojownicy klanu Minamoto

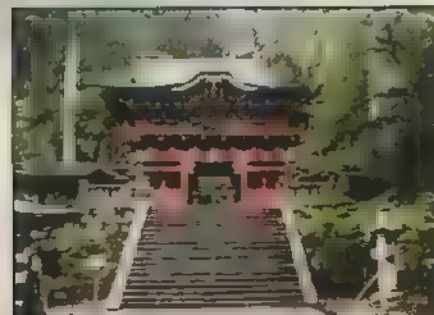
MURASAKI SHIKIBU - dama dworu cesarskiego żyjąca na początku XI w. n.e. Jest autorką pierwszej na świecie powieści noszącej tytuł "Genji-monogatari" (Petrz Kawaili nr 8/98).



NICHIREN (1222-1282) - mnich buddyjski, założyciel sekty Hokke (Doktryna Sekty Lotosu). Głosił, że każda istota z czasem musi dojść do postaci Buddy, jako na wyższego czynnika zawartego we wszystkim co żyje. Sekta Hokke uważana jest za najbardziej wojowniczy nacjonalistyczny odłam buddyzmu.

NIGIRIMESHI - jedna z prostszych potraw japońskich. Ryzowa kulka zawinięta w wodorost i "nadziana" rybą, ikłą lub np. soloną śliwką. Nazwa to kombinacja słów nigiri (cisnąć, ugnieść) i meshi (gotowany ryż).

NIKKO - "Nie mów kekko (wspaniałe), zanim nie ujrysz Nikko", powiada japońskie przysłowie. Miasto na północ od Tokio, przepięknie położone wśród nieskażonej cywilizacją przyrody. Dodatkowymi atrybutami tego miejsca są wspaniałe budowle i chramy z okresu Edo. W świątyni Toshogu złożone są prochy wielkiego shoguna Ieyasu Tokugawy. Do najbardziej znanych zabytków Nikko należą: "Brama Słonecznego Blasku" (Yomei-mon) i "Brama Zmierzchu" (Jomei), w stylu chińskim, pokryte ozdobnymi płaskorzeźbami.



Naprawdę kekko

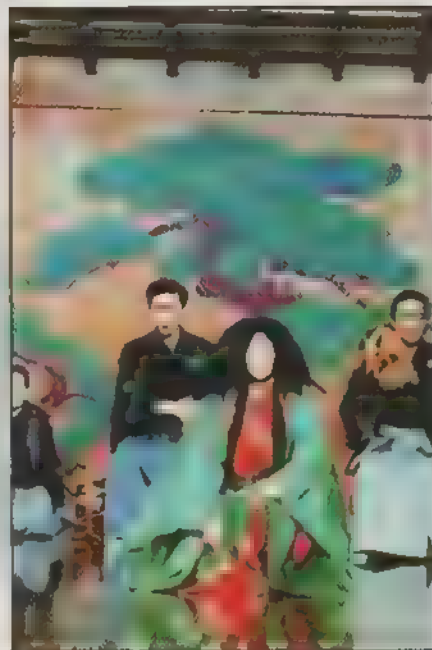
NINGYO - syrenka, która, tży zamieniają się w perły. Podobnie jak w przypadku kappy, odsyłam was do Kawaili nr 9/98.



Japońska "mufa syrenka"

NININGI - boski prawnuk bogini Amaterasu. Według świętych kronik "Nihongi" i "Kojiki" zstąpił wraz z orszakiem z Wysokiej Równiny Niebios, aby podbić "kraj porośnięty trzcinami" (Japonię) i oddać ją we władanie bogów. Przy okazji dostarczył na ziemię cesarskie regalia: zwierciadło (yatai-no kagami), klejnoty w kształcie dziczonych kłów (yasakani-no magatama) i miecz (kusanagi-no tsurugi lub murakumo-no tsurugi).

NO (czasami noh) - dworski, tradycyjny teatr w którym aktorzy zakładają drewniane maski. Jedną z najstarszych form teatru na świecie, która w niezmienionej formie (stroje, scenografia, układy sceniczne) przetrwała do dzisiaj. Treść sztuki składa się w równej mierze z muzyki, tańca i śpiewnej recytacji tekstu. Procz aktorów na scenie występuje chór i orkiestra.



OKAME (Otafuku) - bogini wiejorak ego szczęścia. Jej wizerunek sprzedawane są jako talizmany i mają postać białej kobiecej twarzy o wąskich oczach, małych karminowych ustach. Podobno pierwowzorem boginki była żona głównego budowniczego świątyni Sanbon-Shakado w Kioto, która uratowała honor męża, poprawiając błąd konstrukcyjny. Potem w obawie przed własną gadatliwością, która mogła zdradzić jej tajemnicę,

popelniła samobójstwo. Kult Okame popularny jest zwłaszcza wśród młodych małżeństw, natomiast talizmany kupuje się najczęściej w listopadzie podczas licznych festiwali.

OMIAMI - pierwsza schadzka między narzeczonymi, organizowana przez swatów w myśl umowy zawartej przez rodziców przyszłej pary młodej.

ONI - rogate diable z buddyjskiego piekła, trzymające grzeszników w kotłach. Na ogół posługują się własnymi lub okutymi maczugami. Tak jak w przypadku hasła "Kappa" zwróćcie do numeru 9/98 Kawaili.



Maska grabia

ONSEN - gorące źródła, często pochodzenia wulkanicznego, ulubione miejsce kąpiel japończyków. Często stanowią integralną część zakładów (ryokan). Każdy wielbiciel "Tenchi Muyo!" będzie wiedział o co chodzi, po obejrzeniu czwartego epizodu OAV.



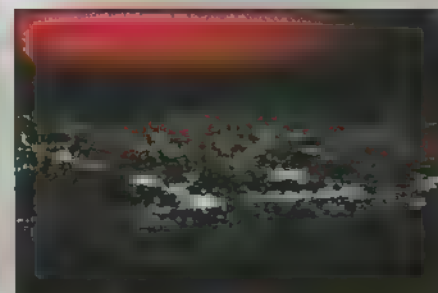
Onsen - gorące źródło

ORIGAMI - starożytna sztuka składania papieru. Figurki modeluje się bez użycia noży, zginając, zakładając papier. W sklepach, księgarniach (także w Polsce) dostępne są specjalne bloczki kolorowego i usztywnianego papieru, przyciętego w kwadrat, który stanowi podstawową figurę wyjściową składanki.



Nagi i smok - prawdziwe papierowe чудо

OSAKA - stolica prefektury Osaka, w centralnej części wyspy Honshu. Trzecie - po Tokio i Yokohamie - największe miasto Japonii. Od VII wieku znane głównie z tego, że jako jedyne miało prawo handlu z Chinami. Obecnie wielkie centrum przemysłowe.



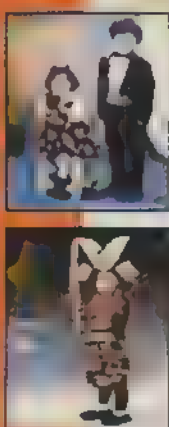
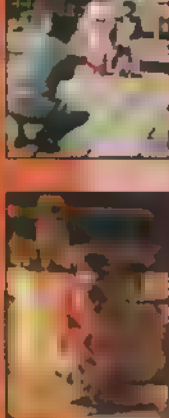
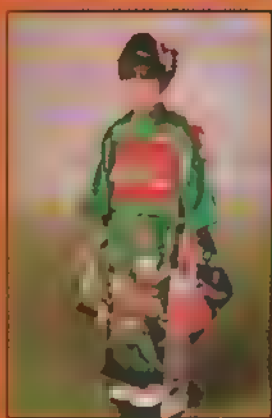
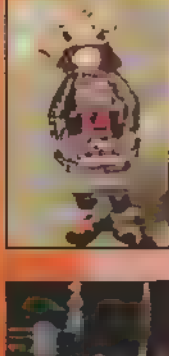
Majda z ryżu

OSHIBORI - jedna rzecz określana jako "mała, a ciężka". Niewielki wilgotny ręcznik podawany np. w restauracjach dla przeżycia i wytarcia spoczonej twarzy ręką. Bywa chłodny, gorący lub przesycony zapachem ziół.

Darek Styrna

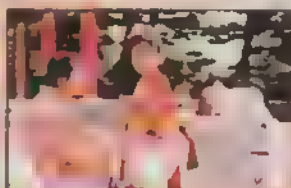
Bibliografia: w kolekcji Bibliotecznej Zofii Albrecht. O sztuce Japonii: Wiedza Powszechna 1983; Michał Denicz, Japonia: Nijon, Masza Kawaguchi 1977; Naoto Joran, Dawna kultura Japonii: PIW 1977; Wojciech Nowak, Japonia na co dzień: STAP 1977; Aleksander Śpiwakowski, Samuraj: PIW 1989; Jolanta Tubielewicz, "Historia Japonii": Ossolineum 1984; Jolanta Tubielewicz, "Mitologia Japonii": WAIF 1988.

ŚWIĘTA JAPONSKIE - LISTOPAD



Japoński listopad różni się od naszego polskiego przede wszystkim tym, że wywołuje zupełnie inne skojarzenia. Nasz listopad jest kojarzony ze Świętym Zmarłych i świątkami na grobach. Listopad japoński jest miesiącem, w którym obchodzą swoje święto dzieci. Jest to święto, które należy do najważniejszych w życiu każdego malca. A dlaczego? O tym za chwilę.

Ze świąt ogólnokrajowych wspomnę tylko o listopadowym święcie, które daje Japonczykowi kolejny dzień wolny od pracy, czyli Dnia Kultury Obchodzonym 3 listopada. Wąże się to bezpośrednio z dniem nadania Japoni w 1946 r. nowej konstytucji, która między innymi oficjalnie pozbawiła ówczesnego cesarza Hirohito auroboskości.



A teraz zapowiadane wcześniej machy i najważniejsze chyba święto listopada, którego bohaterami są tylko i wyłącznie dzieci. Jest to święto shintoistyczne, ale tradycja każe by brał w nim udział każdy, także bez względu na wyznanie. Ostatecznie błogosławieństwo kapłana nikomu, jeszcze nie zaszkodziło.

Ala zaczynamy od początku. Tradycja tego dnia wywodzi się z okresu Edo, a usankcjonowane oficjalnie zostało w erze Meiji (1868-1912). Święto nazywa się "shichi-go-san", czyli po prostu "7-5-3". I właśnie dlatego jest tak ważne. Co takiego ważnego w kilku cyferkach? Ano to, że dziewczynki obchodzą to święto tylko dwa razy w życiu, a chłopcy raz. To nie jest święto typu Hina Matsuri (Święto lalek, a niebezpiecznie Święto Dziewczynek - 03.03) lub Tango-no Sekku (Święto Chłopców - 05.05). Tutaj nie wystarczy być tylko dzieckiem. Trzeba spełnić jeszcze jeden dość istotny warunek.



"Shichi-go-san" obchodzone jest 15 listopada i "zaplągują się" na nie wyłącznie dziewczynki w wieku lat trzech, chłopcy w wieku lat pięciu i ponownie dziewczynki w wieku lat siedmiu. Dlaczego akurat taki wiek został uznany za odpowiedni? Wszystko za sprawą przesądu, który uznał liczby 3, 5 i 7 za szczególnie szczęśliwe. W przeciwieństwie np. do cyfry 4 (shi), której wymowa brzmi podobnie jak słowo "śmierć". Zdarza się, że np. w szpitalach czy hotelach omija się świadomie nadawanie pokojom numeru 4. Po 3 następuje po prostu od razu 5. Tyle o cyfrach i wracamy do dzieciaków. Uznano ponadto, że ukończenie 3 lat to krok dziecka w kierunku dorosłości i zakończenia okresu dzieciństwa, gdzie dziecku wolno niemal absolutnie wszystko. Wiek pięciu lat u chłopca jest już oznaką dorosłości, podobnie jak wiek siedmiu lat u pła nadobnej.

Dnia 15 listopada rodzice prowadzą swoje wystrojone w tradycyjne ciuszki maluchy do okalnych świątyni shinto. Dzień "7-5-3" nie jest wolny od pracy i tak naprawdę obchodzi się go w niedzielę poprzedzającą lub wypadającą po 15 listopada. Dziewczynki (je siedmioletnie) ubrane są w barwne kimono z długimi rękawami. Ponadto często się zdarza, że fundują sobie całkiem dorosły

makijaż. Związczą u trzylatek wygląda to po prostu rozczajająco. Chłopcy otrzymują, a swoje pierwsze własne hakama, czyli szerokie spodnie wywodzące się z tradycji samurajskiej. Tak naprawdę w naszym cywilizowanym świecie rzadko które dziecko ma swoje własne "kimono". Oryginalny strój nawet dla dziecka waha się w cenach od 1000 do 2000 zł w górę.



Przy okazji "7-5-3" rozwinął się zatem cały przemysł wypożyczalni, gdzie jednorazowo strój dla dziecka można wypożyczyć już za około 100 zł. Ponadto coraz modniejsze zaczynają być (w miejscach tradycji niestety) gałki, stroje europejskie. Wytworne mini smokingi, koronkowe sukienki, baletki.

Dla trzylatek przecielatki jest to druga w życiu oficjalna wizyta w świątyni, od chwili narodzin, gdzie również błogosławieństwo było przez kapłana shinto, a rodzice modlili się o ich szczęście i pomyślność. Z tą różnicą, że teraz mogą pomodlić się same. Przed świątynią maluchy myją dłonie, by oczyścić swoją wiarę i serca, poczym wchodzi do świątyni. Tam mnich lub kapłan odżegnuje je od wszelkiego zła. Potem dzieci otrzymują prezenty w formie specjalnie przygotowanych na "shichi-go-san" słodkości nazywanych chirose-ame. Najczęściej są to cukierki przypominające splecione białe czerwone laseczki. Japonczycy werzą, że podarowanie pudełka z takimi słodyczkami uszczęśliwi ich dziecko na następne 1000 lat. Pudełka wręczane są w specjalnych torebkach (jak zwykle estetycznych) zdobionych symbolami zdrowia i długowieczności (np. bambus, sosna, zółw, żuraw).



Zwróćcie uwagę na zdjęcia. Te trzymane w łapkach torebki (w wypadku dziewczynki torebki mogą być dwie, bo każda mała dama musi mieć w tym dniu damską torebeczkę) - to właśnie one zawierają cukierki. A potem pozostaje dużo czasu na spacer tradycyjne w tym dniu zdjęcia. Często są to zdjęcia z jakimś czyli "yaku yaku" (takim tybetańskim kudołaczem), jak się uda, to taka fotka powinna zostać obok zamieszczona. Podobno takie zdjęcia mają przynieść szczęście. Wiele świątyni wydziela tereny na robienie pamiątkowych zdjęć i wówczas wystawiane tam są kompozycje kwiatowe, w których przeważają czerwone i białe kolory. Organizowane są również specjalne i pełne atrakcji place zabaw. Życząc wszystkim japońskim 3-5-7 latkom cukierkowych 1000 lat w zdrowiu, zegniam się do grudnia.



Darek Styrna



Instrukcja obsługi rodziców, czyli jak oglądać anime w Polsce

Rzesza fanów japońskiej animacji w Polsce powiększa się z dnia na dzień. Nasz rynek wzbogaca się o coraz to nowe produkty wschodnich artystów. Mimo to każdy, kto zdecyduje się stanąć po stronie mangi, musi przygotować się na alienację i brak zrozumienia ze strony innych. Dlaczego tak jest? Co powoduje, że ludzie nie pojmują naszego wspólnego hobby? W gruncie rzeczy odpowiedź jest prosta, lecz i tak rozumieją ją jedynie nieliczni.

"Polska Manga"

Wbrew temu, co sądzi ogół, anime i manga nie interesują się tylko dzieci i "niedorośli" młodzież. Wielu już pracuje, zakłada rodziny, żyje własnym życiem. Jednak większość nie przyznaje się do tego, że ogląda "baka", czy że interesuje się "komiksami". Wola siedzieć cicho i udawać, że nie odbiegają pod żadnym względem od wzoru szarego Polaka. Zapewne wielu potajemnie umawia się z jakimś młodszym znajomym, by ten regularnie kupował mu mangowe czasopisma (chodzi przecież o to, żeby nasz fan "nie wyszedł na głupka"), a część fanów nie kupuje ich w ogóle w obawie o swój image. Problem tkwi w tym, żeby ludzie rozumieli, że nasze wspólne hobby jest nie tylko nieszkodliwe, lecz o nieco głośniejsze od np. zbierania kapsli.

stnieją dwie polskie definicje anime. Pierwsza to określenie jej, jako bajek nie lepszych od produkcji Disney'a, które ogląda się będąc jeszcze małym dzieckiem. Druga nazywa anime perwersyjnym opowiadaniem pełnym krwi, przemocy i seksu. Obie te teorie są oparte na ograniczonej wiedzy Polaków na ten temat i obie są jednakowo niesłuszne. W Internecie każdy może znaleźć tysiące przepelnionych seksem obrazków, które mimo coraz większych restrykcji nakładanych na siećową pornografię pojawiają się na licznych stronach WWW. Wiele spośród nich wydaje się stworzonych przez japońskich rysowników. Nic bardziej błędnego. Jednak, by zrozumieć cały ten skomplikowany mechanizm, trzeba zacząć wszystko od początku...

Na początku był wodór...

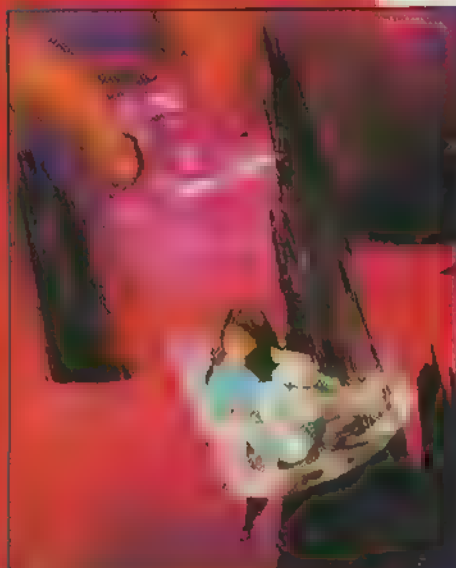
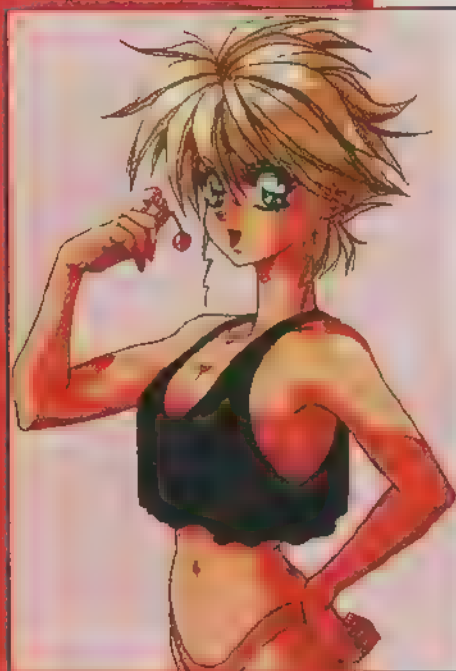
Zacznijmy może od małego sprawdzianu wyobraźni. Zapewne wszyscy macie ją bardzo wybijaną, więc nie powinniście mieć z tym żadnych trudności.

Wyobraźcie sobie najzwyklejszy rynek. Nazwijmy

go rynkiem A. Wielu ludzi, duży zbył, ogromne zyski. Na rynku ten specjalnie robione są filmy. By każdy znalazł coś dla siebie i mógł wydać pieniądze, postarano się o wszystkie znane w dniu dzisiejszym gatunki. Pojawili się filmy przygodowe, komedie, sensacje, filmy fantastyczne, krwawe filmy akcji i... nie da się ukryć, również produkcja pornograficzna. Jak stary jest świat, ludzie zawsze najchętniej kupowali sensację, perwersyjne filmy erotyczne. Dlaczego? Bo taka jest natura człowieka.

Teraz wyobraźcie sobie drugi, zupełnie niezależny od pierwszego, rynek - rynek B. Mniejszy, a co za tym idzie, przynoszący mniejsze zyski. Mimo to i dla niego prowadzona jest działalność gospodarcza zwana kręceniem filmów. Tu również postanowiono się postarać, aby każdy znalazł coś dla siebie. Znowu pojawiły się te same gatunki filmów - komedie, sensacje itd. Rynki są różne, ale udaje się zawsze pozostają sami. Więc i tu mamy do czynienia z największym zbytem na (na nasze nieszczęście) produkcje erotyczne i krwawe sensacje. Jednak by zmniejszyć koszty produkcji, producenci zdecydowali się nie kręcić filmów z aktorami, lecz narysować całe scenariusze i wydać je w postaci animacji. Zbyt się nie zmienił, lecz zmieniły się koszty, czyli w wyniku całego manewru producenci zarobił więcej. Tak w końcu kręcić się świat.

Skoro przedstawiliśmy już sobie oba rynki, teraz spróbujmy je połączyć, tak aby między nimi poprowadzono wymianę. Jednak świat B jest bardzo stereotypowy i trzyma się starych zasad, pozostając hermetycznie zamkniętym wobec całej reszty, chyba że pojawi się coś naprawdę godnego uwagi. Nie ma jednak nic przeciwko eksportowi swoich produkcji na drugi rynek (w końcu dla nich to pieniądze). Tak więc teraz na rynku A są wyroby obu światów. Powstał tylko jeden problem. Na rynku A dotychczas był animowany tylko jeden rodzaj filmów - bajki. W związku z czym stwierdzono, że cała reszta tego typu dzieł to również właśnie takie kreskówki. Jaką więc ką pomyłkę uczynili, kiedy z takim właśnie nastawieniem wrzucili do magnetowidła horror z rynku B. Od razu pojawiły się recenzje na temat stanu psychicznego ludzi ze świata B. Prasa miała ubaw. Ale jeszcze większą uciechę mieli ludzie z branży pornograficznej, którzy w wyrobach rynku B upatrzili sobie niezły interes. Zaczęli negocjować podpisywać kontrakty. No i proszę... Mamy sytuację końcową... Dodatkowo pojawiły się "podróby" japońskich rysunków. Amerykanie (i nie



tyko oni) zaczęli naśladować nieudolnie swoich kolegów ze świata BI wypuszczać ku publiczności, mame imitację, wysławiającą jednak pikantne, by zniszczyć i tak już nadźarty wizerunek ich produktów

Chyba każdy już wie, do czego doprowadziła go jego własna wyobraźnia. Rynek A - rynek zachodni, rynek B - rynek japoński. W ten oto sposób doszliśmy do dnia dzisiejszego. Nieliczni, którym udało się dociec piękna i sztuki roboty wschodniej animacji cieszy oko i opróżnia kieszenie na ciężkie jeszcze do zdobycia poza Japonią filmy anime, czy też mangi. Reszta podzieliła się na dwa obozy. Jeden, to ludzie określający anime bajkami, czyli persons, która nigdy nie miały z janimacją nic wspólnego. Drugi posiada już o wiele bardziej wykwaifkowanych "zawodników". Oni widzą anime, tyle że z nieodpowiedniego źródła. Po prostu chwycili za jakiegoś hentaia (czyt film pornograficzny) uważając, iż dostał głupkowatą bajeczkę. I jak tu komuś cokolwiek wytłumaczyć?

Ból niewiedzy bliźniego

Wyraźnie widać, że świat zmierza w zupełnie niewłaściwą stronę. Nietolerancja wzrasta z dnia na dzień. To, co wczoraj wydawało się największą rzeczą na świecie, dziś może powodować zgorzniecie wśród wielu ludzi. By uświadomić swoje najbliższe otoczenie o ich pomyłce, trzeba być niemal bogiem, szczególnie, iż w dzisiejszych czasach mało kto przyznaje się do własnych błędów ()

Francja zdaje się być teraz największym rajem dla fanów anime i mangi. Wiele japońskich seriali puszczanych jest w telewizji, niemalże wszystko da się znaleźć na kasetach wideo. Mimo to aż roi się od procesów sądowych, w których różne stacje telewizyjne płacą fortunę jako odszkodowania. Dlaczego? Jednak nawet we francuskiej TV anime omylnie jest uważane za bajki, w związku z czym wiele z nich jest puszczanych w nieodpowiednich porach. Na przykład o 17, kiedy większość dzieci wraca ze szkoły. Nieważne, że ta "bajka", która właśnie leci, to horror czy brutalny film akcji. W końcu to tylko bajka. Zawsze to samo. Jednak nasze wspólne prawo mówi: "Nieznajomość prawa nie zwalnia nas z jego przestrzegania". Tak samo jest z anime. To, że jakiś dystrybutor powie, iż "nie wiedział", wcale go nie usprawiedliwia. Francuscy dystrybutorzy różnią się od naszych tylko pod jednym względem. Nasi - zrażeni porażką - nie będą kontynuować swoich przygód z japońską animacją. We Francji człowiek wstaje, idzie dalej. Bogatszy o doświadczenia, wie co robić. W rezultacie tam już niebawem wszystko się ustabilizuje i problem "makabrycznych bajeczek" całkowicie zniknie. I nas zresztą też. Tylko nie dlatego, że wszyscy zrozumieli, ale dlatego, że zaprzestaną prób zrozumienia. Pozostaje walczyć o nasze kombinować, w jaki sposób można przekonać swoich znających nie tyle do podważenia naszych zainteresowań, co do ich zrozumienia.

Rodzic a problem "bajeczek"

Królestwo ssaki
Gatunek homo sapiens
Rodzaj rodzice

Są trzy rodzaje rodziców, którzy poprzez nas (fanów mangi i anime) stykają się z mangą. Pierwsz z nich to ludzie wyznający zasadę "robta co chceta", ale pod jednym warunkiem: musicie spełniać nasze oczekiwania i nie przysparzać kłopotów (główny temat to "szkoła" i wszystko co jest z nią związane). Z takimi opiekunami zazwyczaj nie ma się kłopotów.. no, chyba że ktoś się bardzo stara.

Drugi rodzaj to rodzice nieszkodliwi do czasu to znaczy dopóki w ich oczach jesteśmy 100% dziećmi, przynikają oko na to, że ich pociecha ogląda bajki, gdyż jest to normalna rzecz w tym wieku. Natomiast gdy stwierdzą, iż nadszedł czas dorosnąć zaczynają zwracać nam uwagę na to, że nasze zainteresowania są "bzdurne" i że zamiast tego powinniśmy znaleźć sobie

jakieś inne hobby lub skupić się na tym, co przyniesie nam w przyszłości wymierne korzyści.

Trzeci rodzaj rodziców charakteryzuje się bardzo wysokimi wymaganiami wobec nas, konserwatywnym podejściem do życia i tym, że posługuje się słynnym, ich zdaniem nie do przebicia, argumentem: "Gdy ja byłem(am) w twoim wieku...". Uważają oni że powinniśmy spełniać ich oczekiwania i stosować się do rad, którymi nas obdarowują. Wprowadzają rygorystyczne zakazy, stosownie do naszego wieku. Uważają to za właściwe. Wybierają nawet za nas nasze hobby, przez co chcą mieć możliwość ingerowania w nasze sprawy. Niezrozumienie ze strony rodziców jest najbardziej bolesne i uciążliwe. Musicie się postarać wytłumaczyć dlaczego się tym interesujecie i co jest takiego wciągającego w tym świecie "bajeczek". Możecie się posłużyć przykładem rynku A i B, zapytać, czemu nie mają nic przeciwko temu, że oglądacie filmy po dwudziestej, w których nie brakuje przemocy, seksu czy śmierci. Główne atuty anime to świetna grafika, zazwyczaj ciekawa fabuła i doskonała muzyka, której nie powstydziłby się nijeden film fabularny. Śmieszne, że anime w Japonii to jak nasze Disco Polo. (Nie pozostaje nic tylko zostać japońskim discopolowcem Hehehe.)

Jeszcze jednym problemem są plotki, pomówienia i błędnie nie do końca sprawdzone informacje na temat mangi. Często złym duszkiem są znajomi bądź ktoś z rodziny, kto zetknął się z mangą podczas swojego pobytu na zachodzie, a jednym z pierwszych filmów, który tam obejrzał był film animowany zawierający brutalne bądź gorszące sceny (emitowano go oczywiście w godzinach popołudniowych) i od tego czasu są uczuleni na ten typ "bajek".

Nie możemy też ganić naszych rodziców za niewiedzę, ponieważ wychowali się oni na "Reksiu", "Boku i Lolku" czy na "Gąsce Balbina".

Konkluzja

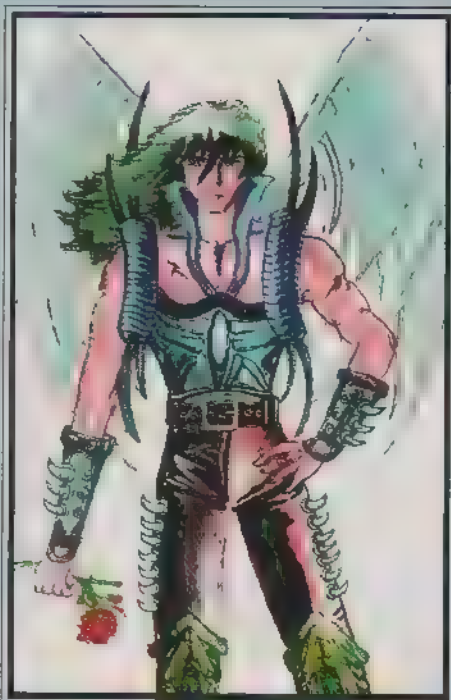
Nie pozostaje nam nic innego, jak tylko wierzyć, że nasze stacje telewizyjne nie poddadzą się i zaczną nadawać anime. Bo nawet jeśli na początku będą miały kłopoty, to przecież, jesteśmy my - ludzie, którzy wiedzą co i jak. Poza tym założę się, że w Polsce jest wielu miłośników twórczości japońskich animatorów. Dla telewizji oznacza to wzrost oglądalności (czyt. więc, mamony). Wystarczy wiedzieć kiedy co puszczają. Kiedy ludzie nie będą mieli się do czego przychylić, kiedy anime będą się pojawiały obok zwykłych filmów w blokach programowych, staną się akceptowalne. Przestaniemy być "obcy" na ulicach. Nie będziemy określaniani mianem niedojrzałych dzieci. Właśnie dlatego jestem szczęśliwy, że znalazł się w Canal+ ktoś na tyle zrównoważony, by nam pomóc. Tak trzymać chłopaki! Miejmy nadzieję, że nie zrezygnujecie tak szybko.

Wielu sądzi, iż takie "bajki" psują młodzież i że przez nie obserwujemy tendencję wzrostową przestępczości. Szkoda tylko, że w Japonii jest najniższy wskaźnik przestępczości na świecie. Poza tym tak naprawdę nie wiem kto ogląda bajki. Ja czy mój ojciec, który codziennie śmieje się do rozpuku przy produkcjach Warner Bros. .

Bazyli & Blazjusz

City Hunter © Sachiko Kimimura/Sunrise/Shueisha
Panic Little © Satoshi Ushibara/Movic/Sony Music/A.D.Vision/Queki
AD Police © Armit Inc/Yourmax Inc/Bandai
Jungle Teller © 1985 Tezuka Production/Mushi Production





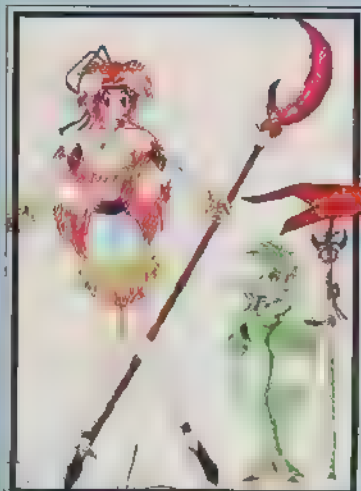
Katarzyna Zbroja



Eliza Szczepniak

Regulamin:

1. Prace nie należy składać.
2. Prace należy użytywać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru bez jakiegokolwiek nadruku (klatka, linia itp.). Prace nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI.
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, pasteloidy, tusz, forma elektroniczna formatu PC), natomiast w przypadku kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników.
8. Zamiast oryginałów, można przysłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie praw autorackich. Autor kopiując pracę bez zezwolenia oświadcza o odpowiedzialności bierzemy na siebie. Pamiętajcie! nawet najgorzej praca ALE W PEŁNI WŁASNA jest po prostu lepsza od nienajlepiej skopiowanej (mamy tuż na myśli ODBIĄGANIE prac a nie rysowanie - np. Czarodziej z Księżyca nikt Wam nie zabrania rysować swoich ulubionych bohaterów! My to potrafimy docenić, chociaż nie jesteśmy w stanie kontrolować "oryginalności" wszystkich rysunków. Czekamy na WASZE prace!
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.



Ola Sarach



Iza Krejca



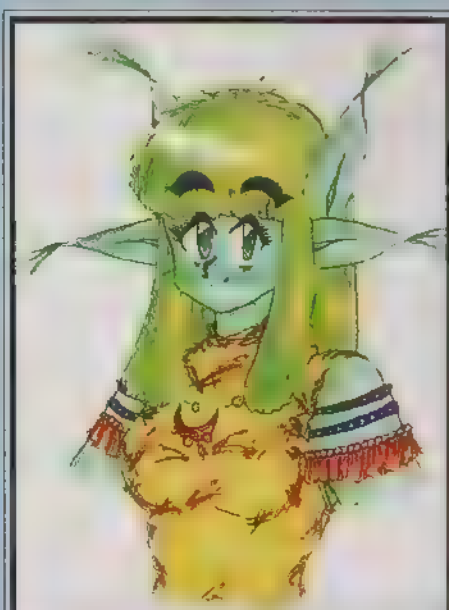
Iza Krejca



O-Saka-San



Maria Wilkro

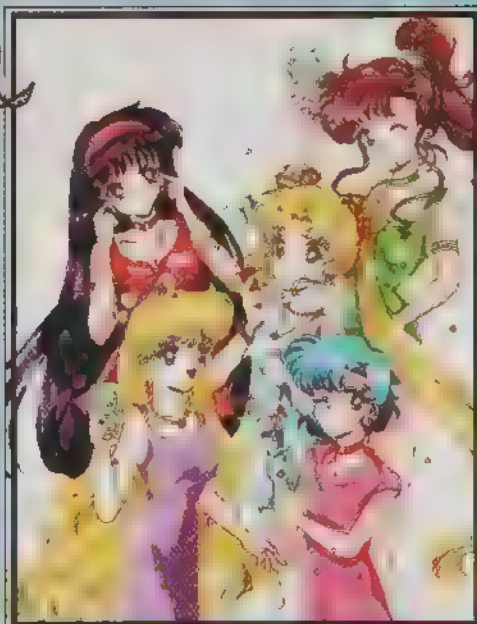


Nitro Fleja



Magda Wierowska

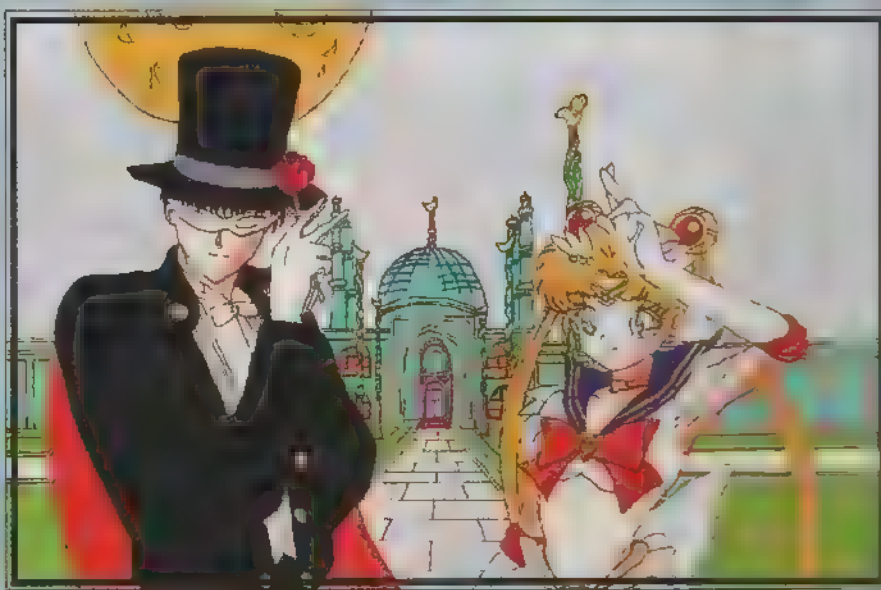
Aneta Kurzawa



Aneta Kurzawa



Emilia Wóbfewska



Demian Żurowski

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIC I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca”, należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadracie w tym p.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne”. Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń/98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.

6. Nie przyjmujemy zamówień listowych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD...”. Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja” lub e-mailami. Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinach od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.

dzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.

Daniel Sniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: dan@kodo.silverhawk.com.pl

W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCA, na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakiegokolwiek zapytania w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 0.00 zł N° 1	Cena 0.00 zł N° 2	Cena 0.00 zł N° 3	Cena 0.00 zł N° 4	Cena 0.00 zł N° 5	Cena 4.55 zł N° 6	Cena 0.00 zł N° 7
Cena 0.00 zł N° 8	Cena 0.00 zł N° 9	Cena 0.00 zł N° 10	Cena 4.55 zł N° 11	Cena 4.55 zł N° 12/13	Cena 4.55 zł N° 14	Cena 4.55 zł N° 15

CD nr 1	CD nr 2	CD nr 3	CD nr 4	CD nr 5	CD nr 6	CD „Mangowe Okienko”	CD KISS
Cena 18.30 zł	Cena 24.40 zł	Cena 24.40 zł	Cena 24.40 zł	Cena 24.40 zł	Cena 24.40 zł	Cena 28.00 zł	Cena 35.00 zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ sześć numerów 27,30zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD... 24,40zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 112 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 213 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 314 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 415 30,50zł

☐ Zamawiam płytę KISS 35,00zł

☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00zł

☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP:
Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawiania faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Autoryzacja

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ sześć numerów 27,30zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD... 24,40zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 112 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 213 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 314 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 415 30,50zł

☐ Zamawiam płytę KISS 35,00zł

☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00zł

☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

☐ trzy numery 13,65zł
(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)

☐ sześć numerów 27,30zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD 1 18,30zł

☐ Zamawiam płytę KAWAII CD... 24,40zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 112 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 213 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 314 30,50zł

☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 415 30,50zł

☐ Zamawiam płytę KISS 35,00zł

☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00zł

☐ Numery archiwalne

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Kiki - Usagi.
Znak zodiaku: Rak.
Światłość kierująca: księżyc.
Ulubiony przedmiot: w-f.
Ulubiony kolor: żółty i zielony.
Hobby: manga, anime, sport, muzyka, zwierzęta.
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon.
Charakterystyka: trochę płacziwa i niezdarna. Nie lubię się uczyć. Piszę do mnie nie musisz lubić Sailor Moon. Wiek i plec całkowicie nieważne odpisz na każdy list.
Adres: Usagi (Kiki) Zarzycka ul. Sienkiewicza 30/11, 82-200 Malbork woj. elbląskie, tel. (055) 72-73-84.

Agas Kuki vel Kuki.
Data urodzenia: 09.03.1983.
Znak zodiaku: Panna.
Grupa krwi: jest jakaś zielona.
Ulubiony kolor: granat, szary, srebrny.
Ulubiona potrawa: brokuły, frytki, pizza, oponki.
Hobby: manga, anime, plika nożna, koszykówka, wszystko co niezwykłe i niemożliwe, muzyka.
Charakterystyka: mam 15 lat i jestem typową Rybą. Uwielbiam rysować komiksy. Nie jestem jeszcze prawdziwym otaku, ale mam nadzieję, że zaśnie sobie na to w najbliższej przyszłości. Lubię duszki, języki obce, pomoc innym i rolę klasowej śmieszki. Moim marzeniem jest być aktorką oraz wydanie swojego komiksu. Jestem uparta i leniwa.
Adres: ul. Słowiańska 18/4, 58-500 Jelenia Góra, tel. 050266497.

Kinga Słoniak alias Makoto Kino.
Data urodzin: 20.12.1983.
Znak zodiaku: Strzelec.
Ulubiony przedmiot: żaden.
Ulubiony kolor: zielony.
Hobby: manga, anime.
Ulubione zwierzę: kot.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Jupiter, Sailor Moon, Sailor Uranus.
Charakterystyka: silna, zwirowana, bujająca ślale w obłokach. Podobna do Makoto. Jestem przywoła, pełna humoru, łatwo nawiązuję kontakty.
Adres: Makoto Kino ul. 35 lecia PRL 17/5, 42-508 Będzin.

Justyna Szczepanik.
Data urodzenia: 26.06.1984.
Znak zodiaku: Rak.
Grupa krwi: 0.
Ulubiony kolor: wszystkie jasne.
Ulubiony przedmiot: w-f.
Ulubiana: Sailor Moon, słodczyce, dobre książki, rysować.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Hobby: rysunek, sport.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Moon.
Charakterystyka: jestem wrażliwa i uczuciowa dziewczyna. Kocham zwierzęta i kwiaty. Nie mam przyjaciółki od serca, dlatego bardzo bym chciała znaleźć kogoś, kto by mnie zrozumiał.
Adres: Justyna Szczepanik ul. Dłaczni 8/15, 82-300 Elbląg.

Mawina Ślubowska - Kena.
Data urodzenia: 22.01.1984.
Znak zodiaku: Wodnik.
Planeta: Uran.
Kolor oczu: piwny.
Hobby: rysowanie.

Ulubiony przedmiot: w-f.
Ulubiony kolor: czarny, niebieski, brązowy, złoty.
Ulubiony sport: siatkówka, koszykówka.
Ulubione zwierzę: kot.
Lubię: mangę, książki fantastyczno-naukowe, dyskoteki, chłopaków.
Adres: Matyldów 26, 09-520 Łąka woj. płockie.

Sylwia Śmigielaka.
Data urodzenia: 1986.05.04.
Znak zodiaku: Byk.
Grupa krwi: 0.
Ulubiony kolor: czarny, biały.
Ulubiony przedmiot: matematyka.
Hobby: manga, anime, telewizor, rysowanie.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Charakterystyka: istna Minako Aino, kolekcjonuję wszystko co jest związane z mangą i anime.
Adres: 332/40 os. Dolnośląskie, 97-400 Bełchatów.

Paweł Wałtowski - Vent.
Znak zodiaku: Baran.
Data urodzin: 21.03.1984.
Grupa krwi: A.
Ulubiony kolor: odcienie niebieskiego i czerwonego.
Charakterystyka: lubię wszystko.
Lubię: anime, mangę, gry komputerowe, czytać.
Charakterystyka: potrafi być wesoły i tryskać energią. Jest dość uparty i potrafi dopiąć swego. Według kolegów sympatyczny, lecz czasem nieco zwirowany.
Adres: Paweł Wałtowski ul. Paderewskiego 8/2, 97-400 Bełchatów.

Kicia.
Data urodzenia: 10.13.2818.
Wiek: 15 lat.
Znak zodiaku: Kot.
Zainteresowania: koty, rysowanie.
Ulubiona potrawa: słodczyce.
Charakterystyka: zwirowana kocica. Lubię Sailor Moon, Oh My Goddess i Gunsmlth Cats.
Adres: Joanna (Kicia) Sójka ul. Okrężna 30a/13, 68-100 Sulechów.

Sailor Mercury.
Data urodzenia: 10.09.1986.
Znak zodiaku: Panna.
Grupa krwi: A RH.
Ulubiony przedmiot: matematyka i fizyka.
Ulubiony kolor: niebieski, fiolet.
Hobby: manga, anime.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Mercury, Uranus.
Opisująca planeta: Merkury.
Charakterystyka: przyjaźniła się na ogół spokojnie.
Adres: Kol. Borowiecka 11, 97-505 Dobrzyce.

Anie Wojciechowska.
Data urodzenia: 18.07.1985.
Znak zodiaku: Rak.
Kolor oczu: zielony.
Ulubiony przedmiot: niemiętki.
Ulubiony kolor: zielony, różowy.
Charakterystyka: lubię Czarodziejki. Chodzę do 6 klasy. Moje hobby to rysowanie i bujanie w obłokach. Kocham zwierzęta. Cenię szczerość.
Adres: ul. Pułaskiego 9b/5, 68-400 Gorzów Wlkp.

Anita Kinga Kloss.
Data urodzenia: 1963.01.02.
Znak zodiaku: Koziorożec.
Ulubiony przedmiot: polski, plastyka.
Ulubione anime: Armstege III, Sailor Moon, Tenchi Muyo, Axira.
Charakterystyka: prowadzę Klub Książniczy Selenity. Mój charakter podobny jest do Hotaru.
Adres: Anita Koss 87-522 Castowice Rybnickie, 187c/B.

Paula Zaniewska - Paula.
Data urodzenia: 27.09.1983.
Znak zodiaku: Waga.
Planeta: Wenus.
Ulubione zwierzę: smok.
Ulubiony kolor: pomarańczowy, żółty, czerwony.
Hobby: rysowanie mangi, czytanie, gotowanie.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Venus.
Ulubione anime: Sailor Moon, Ghost in the Shell, Project A-KO.
Charakterystyka: znamni mówią, że jestem szalona.
Adres: ul. Turwima 32/2, 80-210 Gdańsk.

Weronika Łagan.
Wiek: 12 lat.
Znak zodiaku: Baran.
Ulubiona potrawa: pizza, frytki, kurczak, słodczyce.
Ulubione miejsce: kino, opera, teatr.
Hobby: manga, anime, zwierzęta, naklejk.
Charakterystyka: lubię Sailor Moon, Moją Ulubioną Czarodziejką jest Sailor Pluto. Jestem pogodna, lubię oglądać filmy (wszystkie), uwielbiam lato i wiosnę.
Adres: Weronika Łagan ul. Bohaterów Września 2/34, 31-620 Kraków, tel. (012) 645-76-53.

Ania Świerkowska.
Data urodzenia: 28.07.1967.
Znak zodiaku: Lew.
Kolor oczu: piwny.
Ulubiona potrawa: słodczyce.
Ulubione Sailoriki: Haruka, Michiru, Hotaru, Setsuna.
Ulubiony kolor: zielony i biały.
Ulubiony przedmiot: polski, plastyka.
Hobby: rysowanie mangi.
Charakterystyka: jestem trochę zwirowana i mam bzika na punkcie Sailor Moon. Jestem uzależniona od słodczych. Piszcie do mnie, odpiszę na 101%.
Adres: ul. Falata 9, 58-560 Jelenia Góra.

Anita Strzałek.
Data urodzenia: 02.11.1985.
Znak zodiaku: Skorpion.
Planeta: Księżyc.
Grupa krwi: A.
Ulubiony kolor: różowy.
Ulubione anime: Sailor Moon.
Ulubiona Sailorika: Sailor Moon.
Hobby: zbieram wszystko o Sailorikach.
Charakterystyka: uwielbiam Sailor Moon. W wolnych chwilach rysuję Czarodziejki i nieźle mi to wychodzi. Lubię słuchać muzyki.
Adres: ul. Generała Wł. Sikorskiego 3/15, 21-500 Biała Podlaska.

Magdalena Przekłosa.
Data urodzenia: 19.02.1985.
Znak zodiaku: Wodnik.
Ulubiony kolor: różowy.
Ulubiona potrawa: pizza.

Ulubione Czarodziejki: Sailor Mars, Sailor Star Fighter.
Ulubiony przedmiot: muzyka.
Planeta: Uran i Saturn.
Hobby: anime i manga.
Adres: Magdalena Przekłosa Sułczyński 291, 32-852 Dąbno.

Beata Kordek.
Data urodzenia: 22.04.1986.
Ulubiony kolor: zielony.
Znak zodiaku: Byk.
Ulubiony kwiat: czerwona róża.
Ulubiona potrawa: frytki i hamburgery i słodczyce.
Ulubiona Czarodziejka: Sailor Jupiter.
Ulubiona zajęcia: rysowanie i pisanie listów.
Charakterystyka: (pisana przez siostrę) jest bardzo wyportowana i ma zdolności kulinarne. Może być miła, ale też wredna (czasami). Ładnie rysuje. Narysowała swoją mangę. Otaku jest od niedawna. W miarę możliwości proszę o znaczek zwrotny.
Adres: Beata Kordek 12-111 Lipowiec 32, woj. olsztyński.

Emilia Kordek - Emi-san.
Data urodzenia: 18.04.1983.
Znak zodiaku: Baranek.
Zywiol: Ogień.
Ulubiony przedmiot: plastyka, angielski, polski.
Ulubiony kolor: wszystkie, ale szczególnie Aką (czarny).
Ulubione anime: Sailor Moon, Tenchi Muyo, Oh My Goddess, Neon Genesis Evangelion, Urusei Yatsura.
Ulubione zajęcia: oglądanie anime, czytanie i pisanie - rysowanie mangi.

Charakterystyka: urodziłam się dzień po Rei, mamy podobne charaktery. Ale bez przesady, mój nie jest aż tak pikantny. Potrafię być również nieśmiała, wrażliwa oraz niepoprawnie romantyczna. Nie istnieje dla mnie taka granica jak wiek. Niech napisze do mnie każda Shoyo i Shonen. Wszyscy (ani i mangi i anime (szczególnie z takim samym nazwiskiem jak moje).
Adres: Emilia Kordek 12-111 Lipowiec 32, woj. olsztyński.

Rejka.
Data urodzenia: 14.11.1983.
Znak zodiaku: Skorpion.
Hobby: manga, anime, czytanie książek.
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess, Battle Angel Alita, Akira, Tenchi Muyo.
Charakterystyka: chodzę do osmej klasy, jestem niepoprawną marzycielką o nieoskromionym temperamencie i zwirowanym poczuciu humoru. Rysuję parę powieści do anime. Interesuję się zjawiskami paranormalnymi i X-Files. Napisz do mnie a bez względu na wiek, pęd odpiszę.
Adres: Renata Hołodniak, Huła Siara B, ul. Główna 8/2, 42-263 Wrocław.

Arleta Nastaly - Yoshiko.
Data urodzenia: 19.07.1983.
Ulubiony przedmiot: biologia, język.
Lubię: mangę, anime, jadę konną, Japonię, wakacje, moich przyjaciół.
Nie lubię: szpanerstwa, Disco Polo.
Charakterystyka: lubię rysować mangę. Moim marzeniem jest studiowanie Japonistyki. Nie mam nic przeciwko Sailorom (sama je oglądam), ale lubię też Tenchi'ego The Haklenden. Gram czasem na moim PSX i chodzę na spacer z poem. Odpisz na każdy normalny list.
Adres: Arleta Nastaly ul. Słowackiego 21/1, 84-300 Łódź.

Pokwitowanie dla poczty

złgr
słownie złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wplacający

Dokładny adres

PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

złgr
słownie złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wplacający

Dokładny adres

PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

złgr
słownie złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wplacający

Dokładny adres

PIN:
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Kawaii

JEDYNY POLSKI MAGAZYN KOMIKSOWY

OD NUMERU 7:
64 STRONY

ŚWIAT KOMIKSU

KOMIKS GRZEGORZA ROSIŃSKIEGO
TWÓRCY THORGALA



YANS PLANETA CZARÓW

SCIENCE FICTION
PRZYGODA
HUMOR
SENSACJA
FANTASY
KONKURSY
INFORMACJE

IZNOGUD & LUCKY LUKE
KOMIKSY
RENÉ GOSCINNEGO
TWÓRCY
ASTERIKSA

ORIENT MEN
SĘDZIA DREDD
SPRYCJAN
VALERIAN
KUBUŚ
SLAINE
I INNI



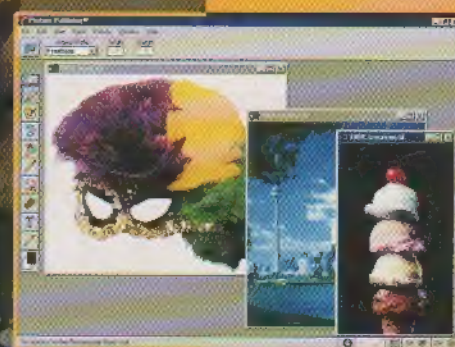
PC SHAREWARE

MAGAZYN DLA AMBITNYCH

Na CD pełne wersje:

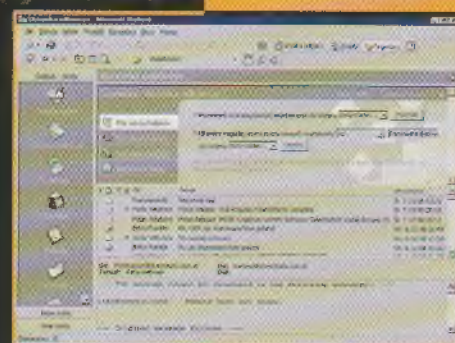
Micrografx Picture Publisher 3.1

Jeden z najlepszych programów do obróbki bitmap renomowanego producenta narzędzi graficznych.



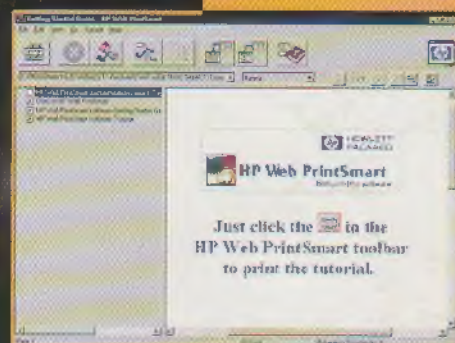
Microsoft Outlook 98

Najnowsza edycja wspaniałego organizatora czasu i systemu pocztowego zarazem. Niezwykła wygoda i funkcjonalność.



HP Web Print Smart

Niezwykle użyteczne narzędzie wspomagające drukowanie zawartości stron WWW. Autorem programu jest firma Hewlett-Packard, ekspert w dziedzinie drukowania.



A w listopadzie między innymi:

- **Made with Macromedia** - przegląd narzędzi z oferty potentata rynku multimediiów.
- **Historia Sportu Samochodowego** - Jak rodził się demon szybkości?
- **Jak korzystać z Internetu bez Internetu?** Porównanie możliwości najciekawszych przeglądarek off-line.
- Po wakacyjnej przerwie powraca na nasze łamy kurs Fast Trackera.



Nie przegap, taka okazja może się już nie powtórzyć!